漫画 漫画 漫画

漫画 29 漫画

LIRE 5.000

NOVEMBRE 1993

MANGA ZONE

PORTFOLIO

DANGAIO

LAMU'

MAI

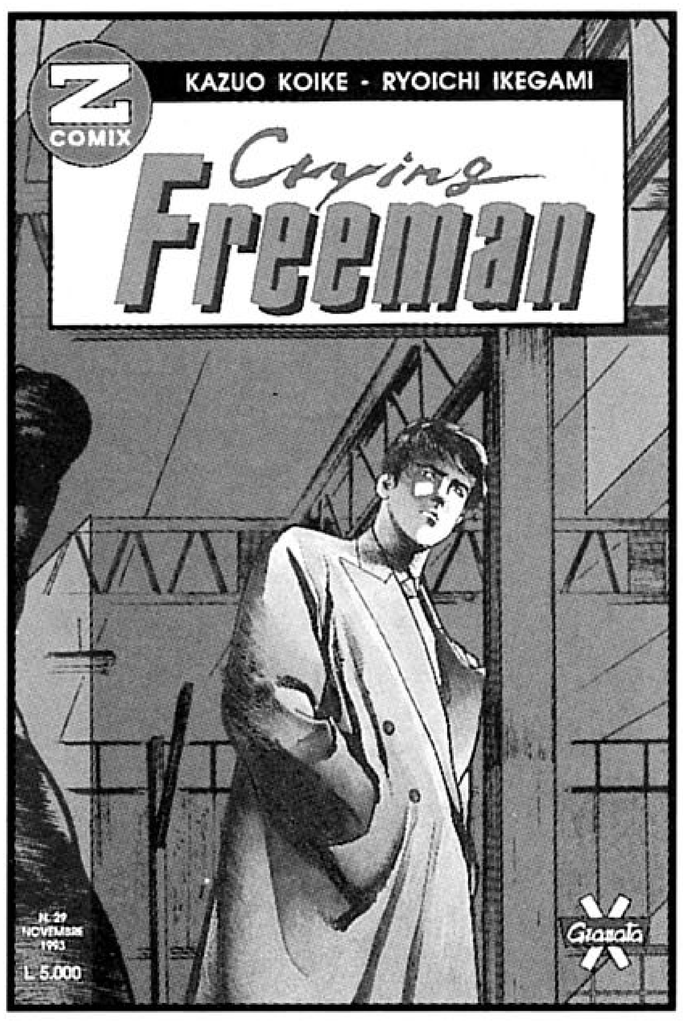
PATLABOR

RANMA 1/2

Granata

漫画 漫画 漫画

Z COMIX

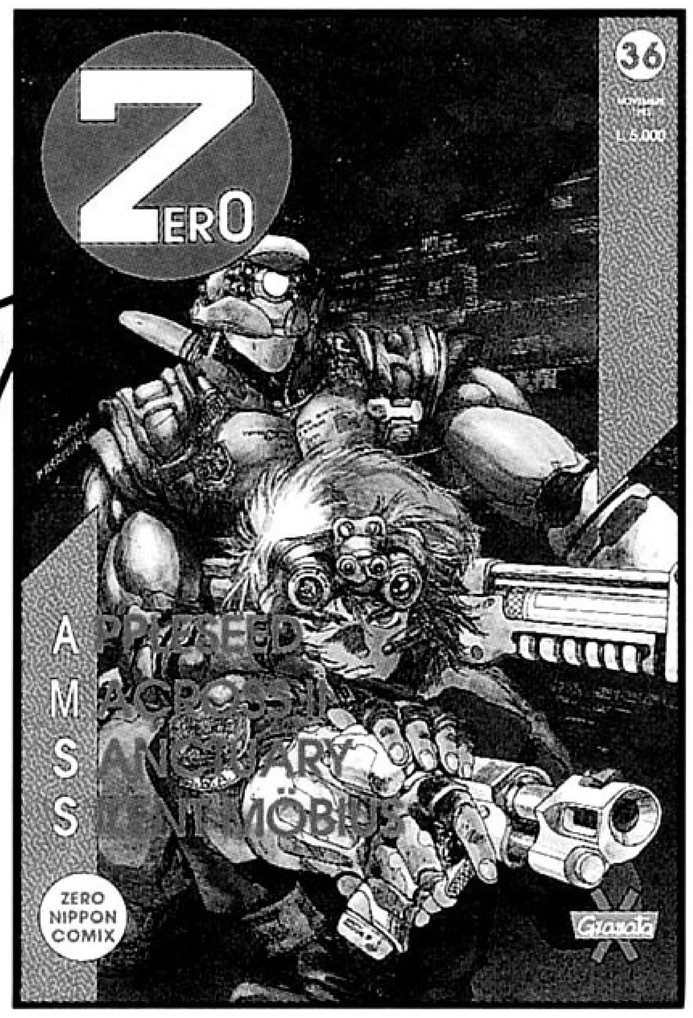


È in edicola il numero 29 di **Z COMIX,** con le nuove avventure del killer piangente, **CRYING FREEMAN.** 128 pagine, lire 5.000.

Z STAR

Negli spazi siderali con **CAPITAN HARLOCK** e la sua ciurma. Il grande **LEIJI MATSUMOTO** ai comandi su **Z-STAR** n° 23!
64 pagine, lire 4.000.

ZERO 36



4 SERIAL ENTUSIASMANTI:
APPLESEED,
MACROSS II,
SANCTUARY,
SILENT MÖBIUS!
ZERO, LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AL FUMETTO GIAPPONESE!
128 PAGINE, 5.000 LIRE.

Granata

MANGA HERO

Dedicato ai fan di **RIYOKO IKEDA**, a grande richiesta, su **MANGA HERO** n°32, **LADY OSCAR!**
96 pagine, lire 5.000.

MANGA ALBUM

Solo **Hayao Miyazaki** poteva dar vita all'incredibile avventura di Nausicaä; il n° 5 di **MANGA ALBUM** è in edicola.
48 pagine, formato 21X28, lire 5.000.

MANGA MAGAZINE

VENTINOVE

ANNO III NUMERO 29 NOVEMBRE 1993

SOMMARIO

Magazine	pag. 4
Portfolio: Dangaio	pag. 13
Portfolio: Gundam 0083	pag. 23
Profili: Famicom	pag. 29
LAMU'	pag. 35
RANMA 1/2	pag. 53
Cuore di manga	pag. 73
PATLABOR	pag. 77
Vita da Gaijin	pag. 109
MAI	pag. 111

STAFF

Direttore: LUIGI BERNARDI - Art director: ROBERTO GHIDDI - Redazione: ANDREA ACCARDI, CLAUDIA CANGINI, GIANCARLO CARLOTTI, FEDERICO COLPI, GLORIA CORICA, FRANCESCO DI SANZO, SIMONETTA SCALA - Segreteria di redazione: NIVES AIUOLA, ANNA MARANI. Hanno collaborato: MARCO ALBERTINI, IRENE CANTONI, DAVIDE CASTELLAZZI, SILVESTRO MARADEI, VANNA VINCI.

CREDITS

LAMU' © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc. Adattamento: Claudia Cangini.
RANMA 1/2 © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc.
PATLABOR © by Masami Yuki/Shogakukan Inc./Viz Communications Inc.
Adattamento: Claudia Cangini.
MAI © by Kazuya Kudo/Ryoichi Ikegami/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc.

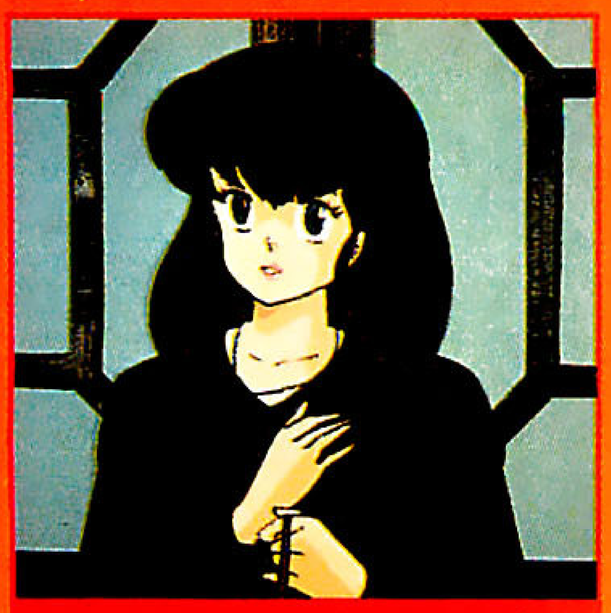
Edizione italiana: © Granata Press, Bologna.
Traduzioni: Federico Colpi (giapponese), Monica Garuti (inglese). Lettering: Deborah Pigrucci. Copertina: Dangaio © 1987-1990 AIC/Artmic/Emotion.

MANGAZINE, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 5947 del 13/2/1991. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: I.G.E. Pizzorni, via Castelleone, 152, Cremona. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545.

GRANATA PRESS, via Marconi n° 47
40122 BOLOGNA
telefono 051/237737 (r.a.) - fax 051/226895
servizio ordinazioni 051/370232

Dopo avervi tenuto in sospeso con lieve sadismo per qualche mese promettendovi incalzanti novità, finalmente comincio a fare trapelare a piccole dosi il contenuto della cornucopia Granata del prossimo inverno. Innanzitutto, notizia non da poco per chi non ha la fortuna di accedere alle fatidiche librerie specializzate, da questo mese la nostra produzione video si giova della distribuzione Ricordi: vale a dire che le cassette contrassegnate dalla inconfondibile griffe a forma di X saranno reperibili in tutti i videoshop nonché in quei punti, come supermercati, librerie e negozi di dischi, che hanno un reparto video. E ancora: l'evento con la E maiuscola, ovvero l'anime comic Gundam 0083, *coproduzione italonippoamericana (impensabile fino a tre anni or sono, quando i manga muovevano da noi i primi, timidi passi, e con materiale obbligatoriamente occidentalizzato da altri)! E poi... ho finito lo spazio e vi rimando alla prossima, per notizie ancora più succose.*

Luigi Bernardi



POSTA

VENDO/SCAMBIO

Vendo a L. 15.000 originali della Logica 2000 di Lupin III Il Castello di Cagliostro, Cobra, Golgo 13, Gaiking (Gakeen) Robot magnetico, *in perfetto stato o scambio con originali della serie di* Lady Oscar, *sempre Logica 2000.*

Gianluca Pedercini
Via Colombo 48
24036 Ponte S. Pietro (BG)
Tel.: 035/613257

Vendo dischetti per Amiga, Mac e PC con bellissime immagini in alta risoluzione degli eroi dei fumetti americani e giapponesi come Lamù, Ken il Guerriero, Spiderman, Aliens *e altri. Telefonare o inviare fax per catalogo e informazioni.*

Lorenzo Pistone
Tel.: 055/4210477 (ore serali)
Fax 055/443732

Vorrei scambiare materiale su Miyazaki, Takahashi, Hokuto no Ken, Dragon Ball... *e anche fare conoscenza con (soprattutto) ragazze manga-fan della zona di Cagliari.*

Gianluca Piccioni
Via Venezia 46
09047 Selargius (CA)

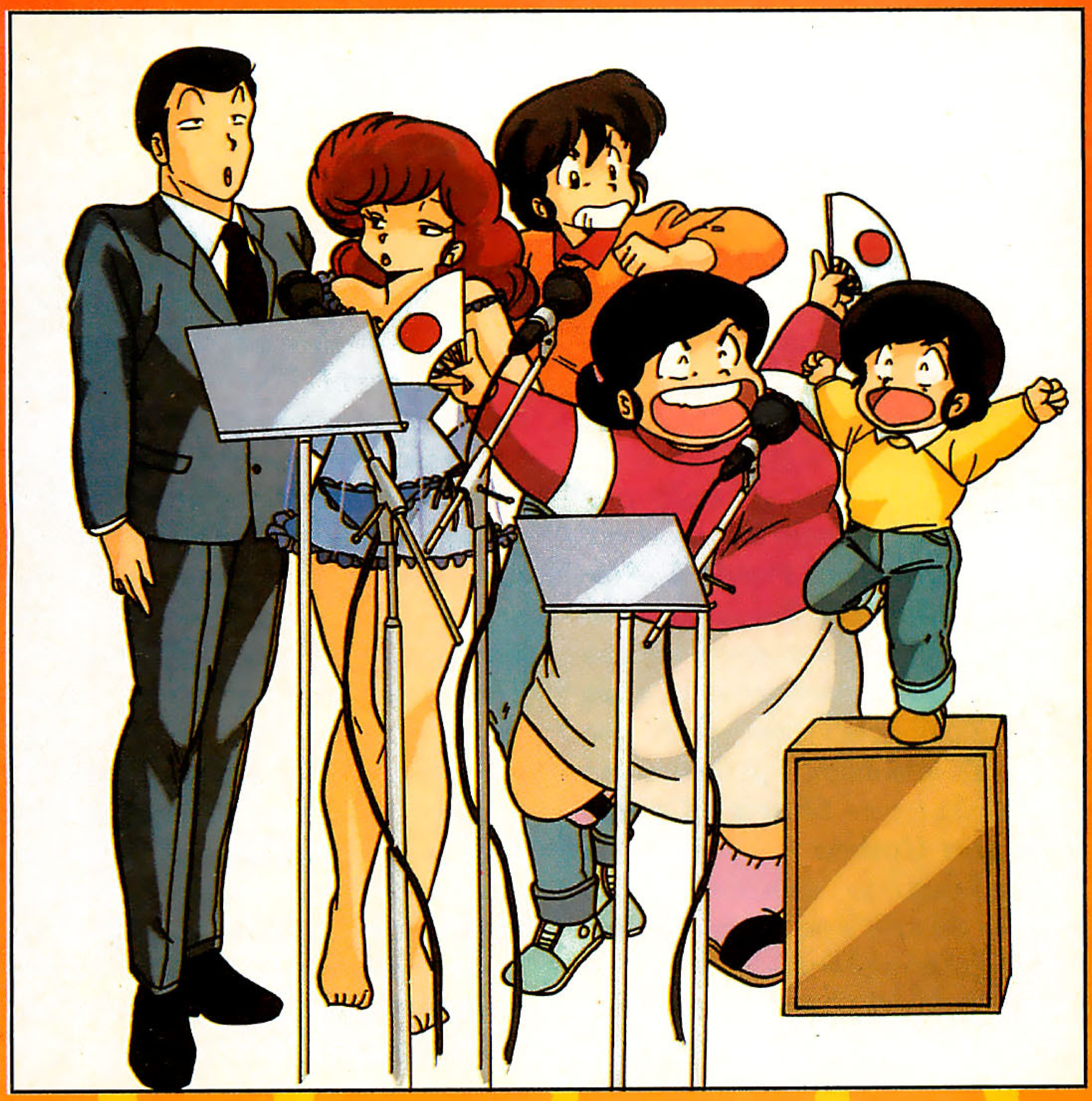
Vendo decine di OAV e film d'animazione giapponesi a L. 20.000 l'uno. Effettuo, inoltre, quasi gratuitamente (basta che ci mettiamo d'accordo), conversioni in PAL di video-

LA LETTERA DEL MESE

Carissima redazione di **Mangazine**, tenendo con la sinistra il mio "Kappa" e con la destra una penna a sfera, mi accingo a scrivere questa seconda lettera indirizzata a voi – in realtà sarebbe la terza, ma siccome la seconda non l'ho spedita, allora... – che, speriamo, stavolta imbocchi la cassetta delle lettere giusta. Vorrei iniziare questa lettera con un grido di protesta verso tutti i lettori di **Mangazine**, della Granata Press e della Star Comics (scusatemi se la nomino): NUN GLI'E RUMPETE! Nello spazio della posta delle testate appena nominate è immancabile quella lettera che parla di censure. «Ma perché hanno censurato questo?» «E quest'altro?» «E perché così?» «E perché colà?» Finiamola! Come per esempio Roberto Corsaro (su **Mangazine** 26) che chiede addirittura il vostro intervento per presentare cartoline 'vietato vietare' sulla nuova riforma dell'autoregolamentazione dei programmi ai minori (o per i minori? boh). A parte il fatto che voi avete già altre gatte da pelare con i giapponesi senza andare a immischiarvi in faccende assurde come questa delle cartoline, e poi – mi rivolgo a Roberto – pensi veramente che i capoccioni che sono dietro a tutta questa faccenda darebbero ascolto a una casa editrice? Eh? E poi, rispondendo ad altra gente che ha scritto – perdonatemi – sciocchezze del genere, che cavolo ve ne frega a voi perché hanno censurato quelle due stramaledettissime puntate di *Orange Road*? Accontentatevi che ci hanno offerto quello che ne è rimasto. Voi che vi ritenete fan o nippofan, non siete altro che una manica di egoisti, «pubblicherete questo?», «pubblicherete quest'altro?», accontentatevi dei manga che possiamo leggere ogni mese in edicola. I soldi non crescono sugli alberi e tantomeno sono come noccioline. Ma avete almeno un'idea di quello che costa ottenere i diritti d'acquisto e di autoproduzione per quelle tavole? Gli editori non possono mica fare salti mortali, perbacco! Per esempio, tocchiamo l'argomento *Maison Ikkoku* (del quale sono un vero patito!). Quel ragazzo di cui non ricordo il nome, comparso su **Mangazine** 23 in cui si lamentava perché Teletuscolo aveva trasmesso 52 episodi della serie e non 96 come

Maison Ikkoku © 1986 Takahashi R./Shogakkan -Fuji Tv-Kitty Film

Maison Ikkoku © 1986 Takahashi R./Shogakkan-Fuji Tv-Kitty Film



POSTA

logico. Fin qui tutto ok, uno si può anche irritare per una faccenda del genere ma subito dopo cosa dice questo genialoide? «Ho sentito che alcuni episodi sono stati censurati per il contenuto osé...». Ma chi te l'ha detto? E tu ci credi? Ammetto che la serie avrà subito qualche taglio insignificante ma non mi risulta che Junior TV (che attualmente lo sta trasmettendo) o chiunque altro abbia manipolato *Cara dolce Kyoko* fino al punto di censurarne alcuni episodi. Ormai la censura è sulla bocca di tutti e basta un piccolo inconveniente o una pausa durante la messa in onda che subito si pensa: «È stato censurato!». Se siete veramente dei fan accontentatevi di quello che la Fininvest ci offre (se vogliono possono anche bruciare i nastri, anche se incapperebbero in un gruppetto di giapponesi incavolati come bisce! Saranno piccoli, ma quando s'inca...volano diventano delle belve!) e se volete vedere qualcosa di più fate come faccio io, che ordino per posta – visto che a Trieste non c'è un bel niente! – la serie tv *"Maison Ikkoku* Anime Video" (questa sì che è pubblicità occulta!) e che per qualche OAV (della stessa serie, ovviamente) mi rifornisco dalla Hunter (e vaii!) o da Nipponya (a Milano, V. Muzio 1). Con questo ultimo invito, si chiude questa pseudo-seconda lettera. Vi prego calorosamente una cosa: non cestinatela! Potrei commettere qualche sciocchezza di cui voi avreste sicuramente rimorso di coscienza (oppure venire lì, rompervi le bacchette in testa – e già questo porta sf...ortuna –, chiudervi in un kimono e mandarvi a Okinawa con un biglietto aereo di un DC9 di sola andata!). Tanti saluti e che il Kappa sia con voi. Sayonara.

Gerardo Zanin
Trieste

Quella di Gerardo non è certamente l'unica lettera di risposta che mi è arrivata dopo che ho dato fuoco alle polveri con la modesta proposta di qualche mese fa (ove, riassumendo in poche parole, proponevo di abbandonare l'atteggiamento tra il vittimistico e il donchisciottesco che vorrebbe a tutti i costi partire lancia in resta in una guerra contro le televisioni ree

cassette originali o di copie da laser in NTSC di anime giapponesi. Vendo, infine, in esclusiva e anteprima assoluta in Italia, l'ultimo capolavoro di Walt Disney La lampada di Aladino, *film già campione di incassi in America e che uscirà in Italia appena a Natale. Per informazioni telefonate o scrivete allegando L. 1.300 in francobolli.*

Gianfranco Ambrosi
Via L. Pasteur 34
34139 Trieste
Tel.: 040/912227

Vendiamo/scambiamo materiale su CdZ, Il mistero della pietra azzurra, È quasi magia Johnny, Lamù, Kyoko, Forza campioni, I cinque samurai, *e altri. Inoltre eseguiamo disegni molto belli su cartoni jap.*

Irene Vitelli
Via L. Cattani 40
00040 Ariccia (RM)

Michela Zampini
Viale Risorgimento 97
00041 Albano Laziale (RM)

Ho la serie completa di Baldios *e altri. Vendo fotografie fatte su materiale originale japan, esempio: libri illustrati, cassette cover, idol cards, "Animedia", ecc. Vendo OAV a L. 5.000 e L. 10.000, film da 60', più il costo della videocassetta.*

Lorella Nucciarelli
Via di Villa Belardi 24
00154 Roma

POSTA

Occasione: a causa della mancanza di spazio, devo vendere la mia collezione japan di ritagli, poster, fumetti e adesivi. A chi fosse eventualmente interessato, si prega di inviare il numero telefonico. Una volta esaurito il materiale non ci saranno fotocopie o duplicati.

Sabina Benetti
Via Ramazzotti 12
20052 Monza (MI)

Vendo/scambio film d'animazione, in lingua italiana, inglese o giapponese, come: Lupin III, Lamù, Cream Lemon, Lodoss War, Kimagure Orange Road, Saint Seiya, Maison Ikkoku, 3x3 Eyes, Gall Force, Porco Rosso, Video Girl Ai, Bubble Gum Crisis, Capitan Harlock *e tanti altri. Serie TV:* Kimagure Orange Road, Dragon Ball, Macross, Lupin *(serie 1 e 2)*, Galaxy Express 999, Gundam, Cyborg 009, Daitarn 3, Jeeg Robot d'acciaio, *ecc.*

Gianfranco Lanzani
Via Pianella 4
20148 Milano
Tel.: 02/48701774

Vendo molte VHS in PAL di film d'animazione, ultime novità tipo Video Girl Ai, 3x3 Eyes, Devilman, Shurato, Kimagure Orange Road, Appleseed *e molti altri. Prezzi onesti.*

Massimiliano Croce
Tel.: 06/7963354 ore pasti.

di lesi anime). Gode del privilegio di essere promossa a 'lettera del mese' perché è quella che con più misura e intelligenza sposa la mia tesi. Del resto essere direttori di una rivista permette questi lussi. A onor del vero devo confessare che sono state più le lettere 'contro' di quelle 'pro' (se no, che provocazione sarebbe stata?!). I miei critici si distribuiscono uniformemente tra varie posizioni: 1) caustica su parte della nostra produzione ma inusitatamente entusiasta della proposta di 'network anime autoprodotto' (***Mirko Buffoni di Ponte S. Pietro*** *in provincia di Bergamo, o un lettore che si firma* «un vostro fan che ha preferito rimanere anonimo onde evitare inutili polemiche»*, di chi non si sa); 2) intermedia, polemica ma possibilista (come* ***Shura e Camus di Bastia Umbra (PG)***: «In parte siamo d'accordo, sarebbe la cosa migliore da fare visto l'impudico trattamento che i network riservano alle povere creazioni giapponesi, però non tutti possono permettersi di comperare le vostre produzioni» *– oppure come* ***Marco Menaballi di Lecco*** *che rileva:* «Il problema che sorge nel tentare di dare il via al vostro progetto sono proprio i dindi. Mica mi chiamo Mendo, io?!?!» *e ci invita ad abbassare il prezzo delle cassette o almeno a fare riviste più brutte in modo da non essere più tentato all'acquisto); 3) irriducibilmente avversa (capeggia la fortunatamente non folta schiera l'eterno* ***Roberto Corsaro di Roma****, che fra l'altro ammette di essere alla sua settima lettera, comprese quelle inviate a "Manga Compact" e a "Manga Classic").*

Allora, puntualizzo brevemente. È palese che è anche nell'interesse economico della Granata Press che il favore del pubblico si sposti dall'ipnotico occhio televisivo ad altre forme di (permettetemi l'orrendo termine) fruizione dei cartoni giapponesi. Ma, premesso che nessuno si sta arricchendo, converrete con me che è soltanto se le iniziative hanno successo (e in una società quale la nostra si deve trattare anche di successo commerciale) che possono sopravvivere; il mio consiglio non sarà spassionato ma, ancora prima che con le fortune enonomiche della Granata, si identifica con l'interesse della diffusione degli anime giapponesi in Italia. Vediamola in questo modo: non m'immagino che improvvisamente tutti i (butto lì una cifra) ventimila anime-fan corrano contemporaneamente a comprare le cassette nostre o di Yamato o di chi altri edita nipponico, creando fortune editoriali miliardarie. Mi figuro piuttosto che si formino centinaia di gruppi di amici, circoli di acquisto, cineclub di proiezione privata, videotechine collettive, sbizzarritevi a inventare le formule che volete! Proprio guardando l'altro giorno una pubblicità Yamato realizzavo quanta strada abbiamo compiuto in pochi mesi noi e i nostri amici/concorrenti: "Yamato Video" con Patlabor *tocca un fatidico numero 17, noi fra le varie collane abbiamo già collezionato una ventina di uscite. Si tratta di una videoteca già ragguardevole, destinata a moltiplicarsi in poco tempo. Più che sufficiente perché un appassionato (molto ricco) o venti (meno fortunati ma altrettanto convinti e pronti ad associarsi) possano fare partire le trasmissioni di una Japan TV personale. Un invito finale: penalizzate la pirateria, evitando il più possibile quella privata della duplicazione casalinga delle cassette ma soprattutto quella mercantile di chi edita video senza pagare i diritti o addirittura scavalcando chi già i diritti li detiene (ogni riferimento alla Eden non è puramente casuale).*

Maison Ikkoku © 1986 Takahashi R./Shogakkan-Fuji Tv-Kitty Film

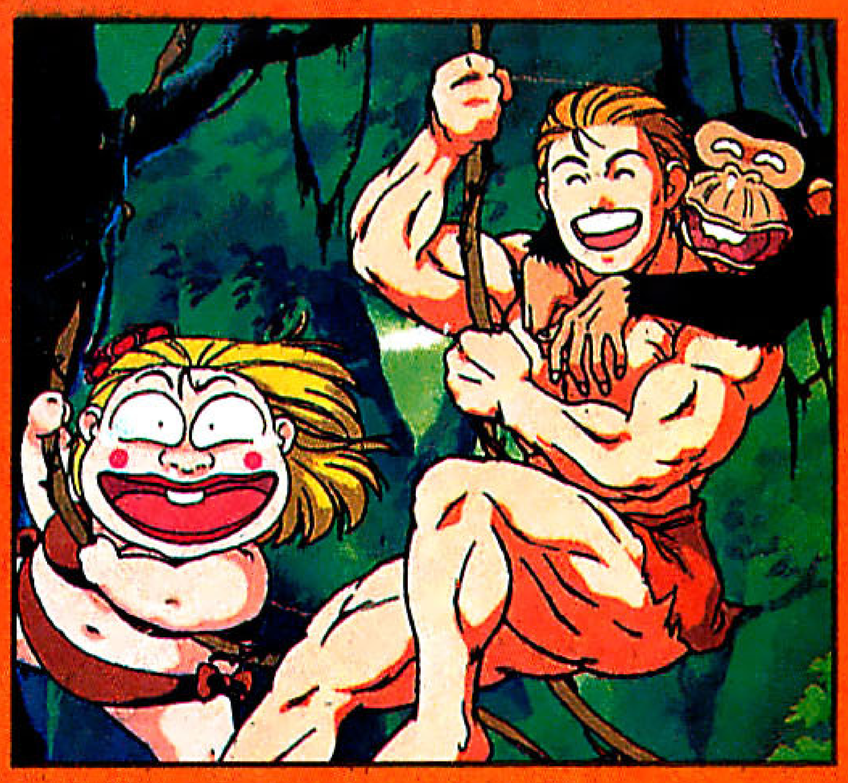
NEWS GIAPPONE
a cura di Federico Colpi

SLAM DUNK
Prod. Toei doga
Conoscendo la Toei ci aspettavamo una buona serie, ma questo è troppo! A giudicare dal film pilota che abbiamo visto, la combinazione di immagini dinamiche, disegni realistici e superparticolareggiati rischia di fare di questo anime un appuntamento immancabile anche per chi non ama il basket. La storia si distacca parecchio dagli stilemi degli anime sportivi: il protagonista Hanamichi Sakuragi non suda sangue per studiare colpi particolari in nome dell'onore, del ricordo del papà morto o di chissà che, ma per un obiettivo più concreto: attirare l'attenzione di una compagna di liceo appassionata di pallacanestro! Hanamichi, tutto il contrario dello sportivo, entra nel club di basket con poche aspettative di successo, ma a poco a poco la sua propensione naturale per la pallacanestro comincia a dare i suoi frutti e, assieme agli amici Kaede Rukawa e Takenori Akagi, il rosso (tinto) spilungone dal cuore infranto diventa l'eroe del liceo Shohoku!

JANGURU NO OJA TACHAN
(Tarchan il re della giungla)
Prod. Group Tack per Amuse/TV Tokyo
Dopo *Slam Dunk*, un altro fortunatissimo manga di "Shonen Jump" approda in TV: nientemeno che Tarchan, commedia dai toni tanto spinti che la riduzione televisiva è sempre stata considerata impossibile! A tentare l'operazione è la casa discografica Amuse, già apprezzata nel mondo degli anime per *Giant Robot*, che già ha comunicato ai fan di prepararsi a qualcosa di molto 'caldo': l'intenzione dei produttori è infatti quella di sfidare le limitazioni della censura televisiva per riprodurre il più fedelmente possibile la comicità sexy del manga. Come faranno gli animatori a far muovere Tarchan e la moglie Jane (ex top-model improvvisamente ingrassata) che appaiono in scena quasi sempre nudi? Hmmm, quel che è certo è che non sarà affatto facile vedere la disinibita coppia in azione anche sugli schermi italiani... Peccato!

HEISEI INU MONOGATARI BAU
(Bau, storia di un cane dell'età Heisei)
Prod. Nippon Animation
Dopo i gatti Michael e Mikan, arriva in TV anche un successore di Spank: il suo nome è Bau, simpaticissimo cane pauroso e menefreghista che ogni quindici giorni fa sorridere i lettori di "Big Comic Superior" (Shogakukan). Nato dalla mente del fumettista Terry Yamamoto, Bau è un bastardo di bull-terrier che una sera entra in casa dello sfigatissimo fumettista Kuramoto e ne sconvolge lo studio. Con la sua inesausta curiosità, Bau è sempre fonte di nuovi guai per il giovane mangaka e anche

Tarchan © 1993 Tokuhiro/Shueisha-Amuse



GLI OAV DEL MESE

AIDORU BOETAI HAMINGUBADO
(Humingbird, il corpo di difesa delle giovani cantanti)
1 settembre, TOHO, 50', Ashi prod.

MOLDIVER
vol. 5
10 settembre, Pioneer LDC, 30', AIC

AA! MEGAMISAMA
vol. 3
(Oh, mia dea!)
21 settembre, Kodansha/KSS, 25', AIC

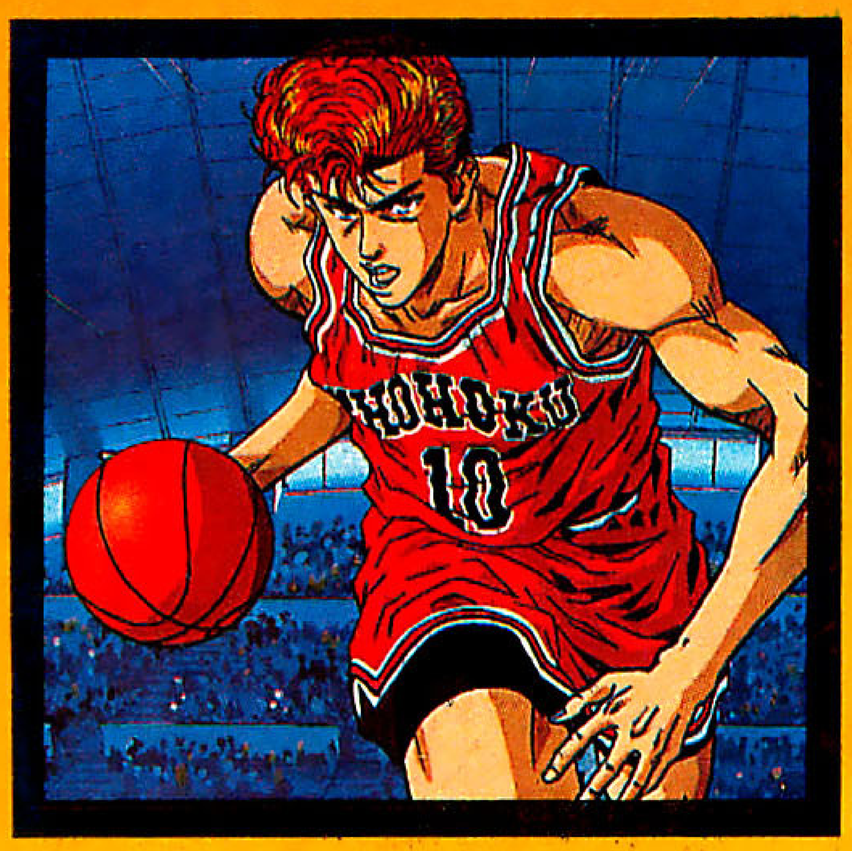
KO SEIKI BISUTO SANJUSHI II
vol. 3
(Le tre bestie del secolo KO II)
22 settembre, SME, 29', Animate Film

NG SENSHI RAMUJNE & 40DX
vol. 3
(NG Battler Lamne & 40DX)
22 settembre, King Records, 30', Ashi prod.

ERUSHIA
(Ellcia)
22 settembre, CIC/Victor, 41', J.C. Staff

KAMEREON
vol. 2
(Camaleonte)
22 settembre, Pack in Video/Victor, 53', Leona/Egg/Domu

A-GIRL
23 settembre, Shueisha/

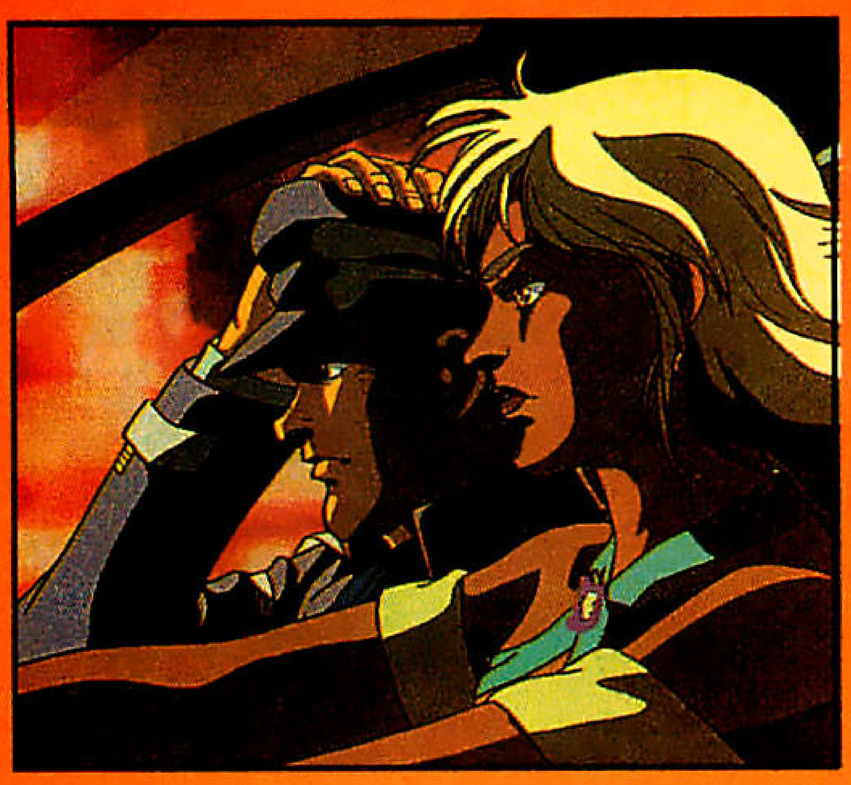


Slum Dunk © 1993 Inoue/Shueisha-Tv Asahi-Toei Doga

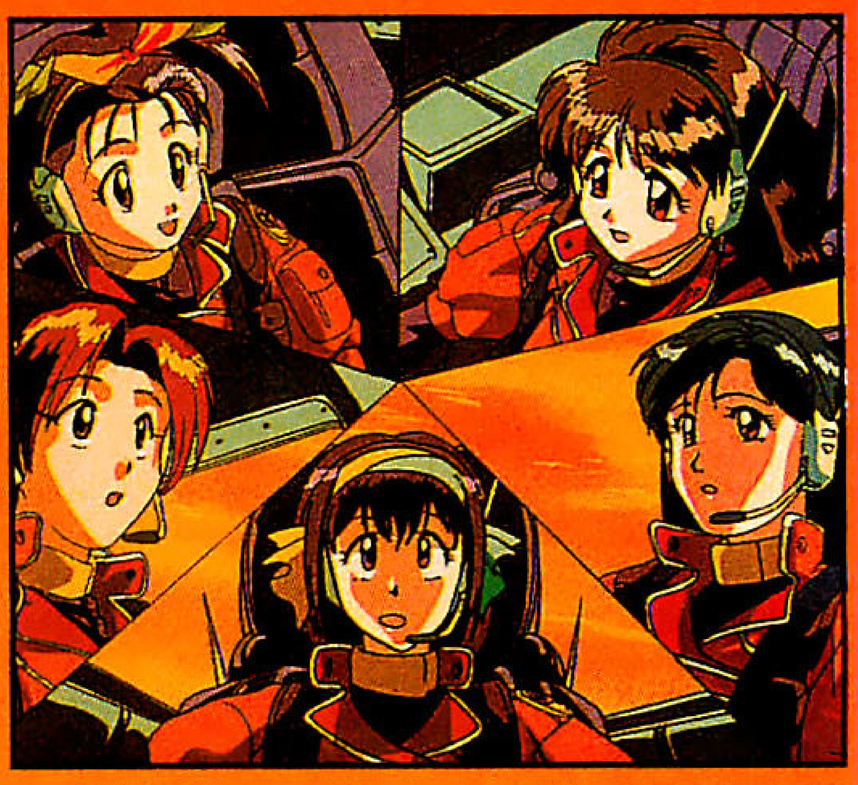
Lamne e 40 DX © 1993 Ashi Prod./Asatsu

NEWS

Big Wars © 1993 Aramaki-TJC



Humingbird © 1993 Yoshioka/Toho/Ashi Prod.



Victor, 30', Madhouse

NINGYO NO KIZU
(La ferita della sirena)
24 settembre, Shogakukan/Victor, 45', Madhouse

EITOMAN AFUTA
vol. 2
(Eightman After)
24 settembre, Act/Bandai Visual, 29', Act

BIG WARS
25 settembre, TJC, 70', Magic Bus

BAD BOYS
25 settembre, Toei Video, 50', Animate Film/J.C. Staff

TENCHI MUYO! RYOOKI - SPECIAL
(Ryooki! Non capovolgere)
25 settembre, Pioneer LDC, 40', AIC

YOSEIKI SUIKODEN
(La leggenda di Suiko nel secolo dei mostri)
25 settembre, Kadokawa, 46', J.C. Staff

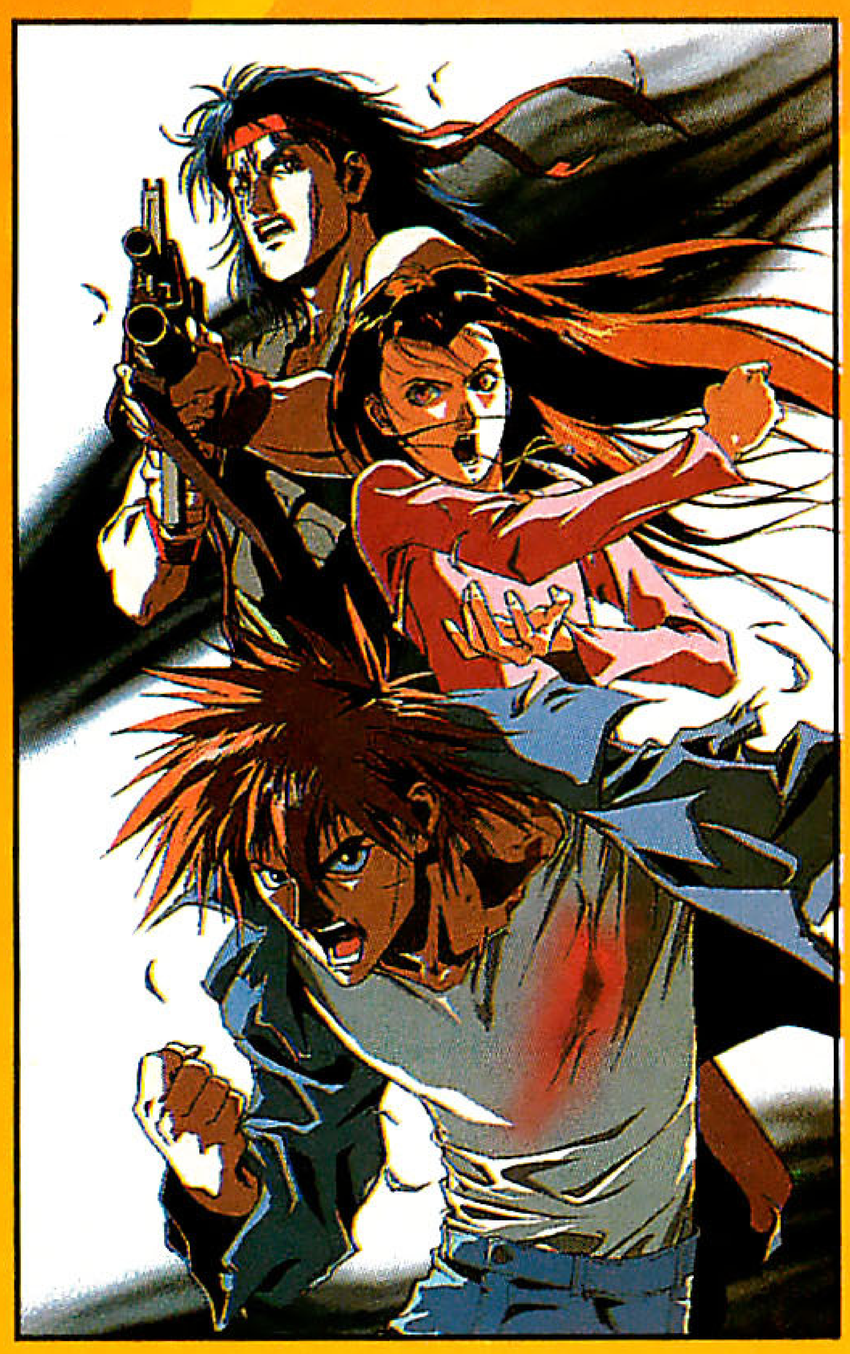
MAJIN EIYUDEN WATARU
vol. 1
(Wataru, la leggenda dell'eroico idolo)
1 ottobre, VAP, 30', Sunrise/Studio Live

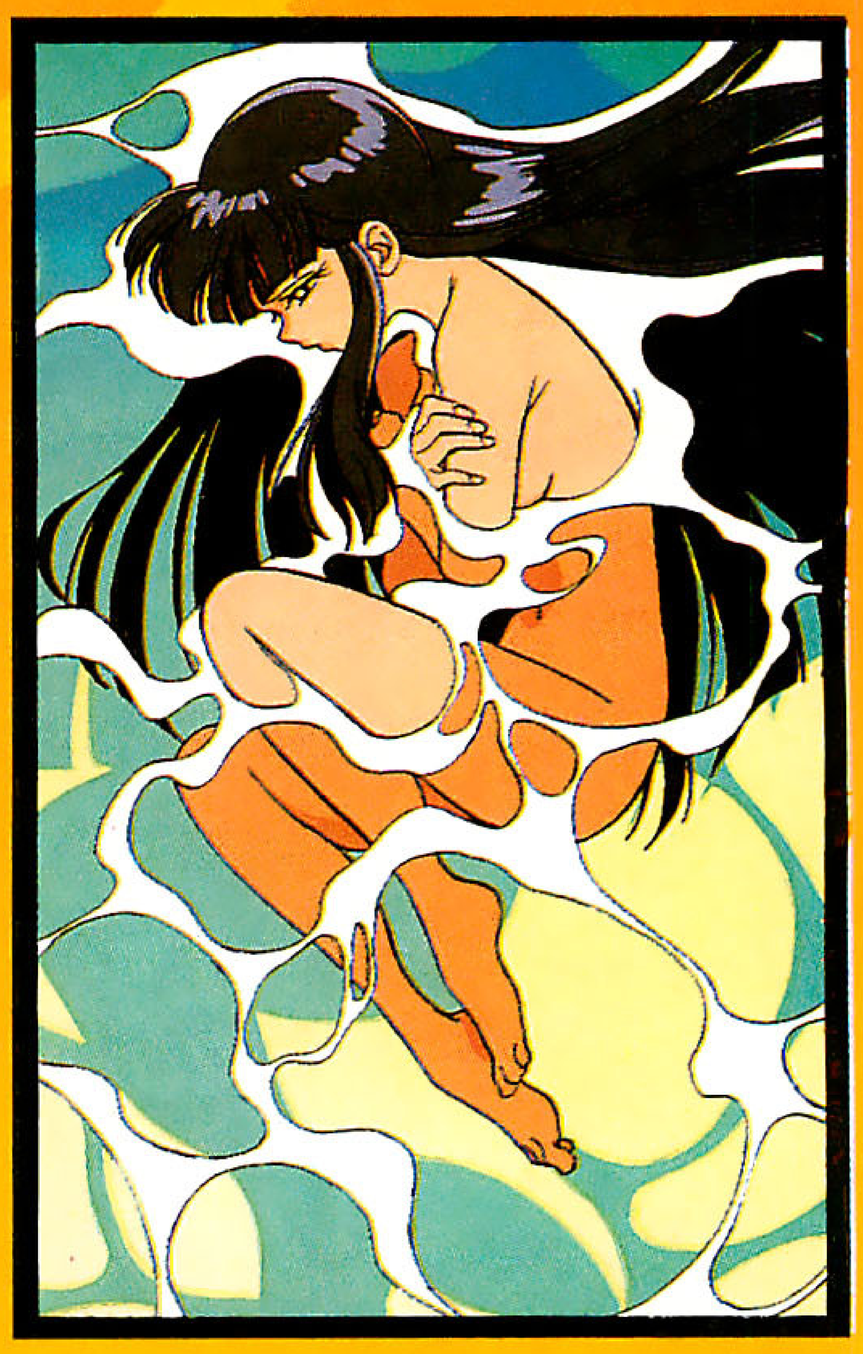
FORTUNE QUEST
vol. 1
9 ottobre, Kadokawa, 30', J.C. Staff

in TV è proprio il carattere da ficcanaso di Bau a dar vita a irresistibili situazioni comiche. In definitiva, un buon anime che non ci dispiacerebbe vedere anche da noi. Lo staff sarà pressoché lo stesso della serie tv *Papwakun*. Una nota finale: l'età Heisei è il periodo iniziato dal 1989 con l'insediamento del nuovo imperatore: per i giapponesi adesso non siamo nel 1993 ma nel quinto anno dell'era Heisei!

SHOOT!
Prod. Toei doga
Come già annunciato il mese scorso, *Shoot!* è tratto da un manga di Tsukasa Oshima (Kodansha), invero un po' deboluccio per trama e disegni ma avvantaggiato dal fatto, non indifferente di questi tempi, di trattare di calcio. Il protagonista, Toshihiko Tanaka, è uno studente di prima liceo che entra a far parte del glorioso club scolastico di calcio, ottavo classificato nei precedenti campionati regionali. L'obiettivo è portare la compagine alla prima posizione... I produttori della Toei hanno già annunciato la loro intenzione di cambiare notevolmente il contenuto rispetto al manga, puntando più sui rapporti tra i vari personaggi che non sulla loro attività calcistica; inoltre sembra che Oshima sia stato profondamente impressionato dal character design di Shingo Araki e abbia dichiarato che il suo modo di disegnare, a confronto, equivale a quello d'un principiante.

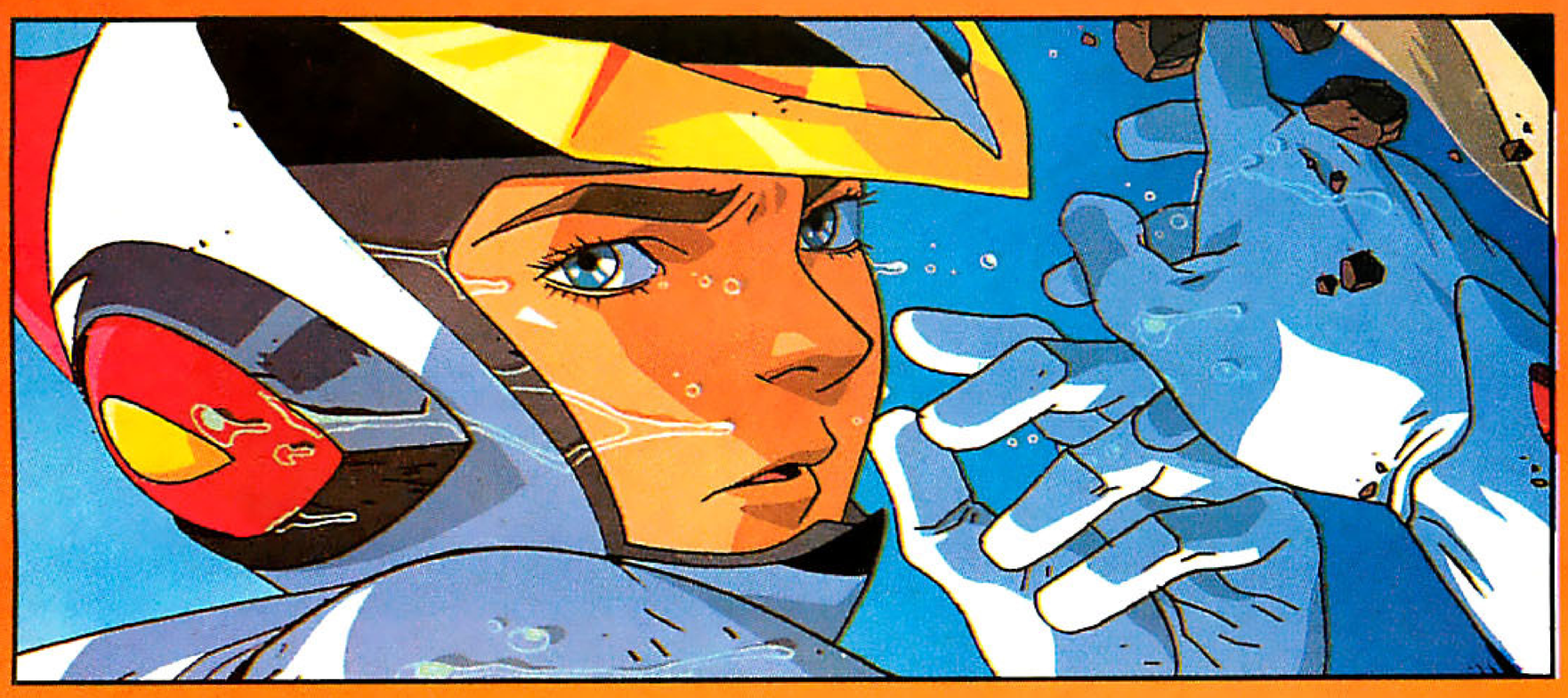
TANOSHII UIROTAUN (L'allegra Willow Town)
Prod. Enoki Film
L'Enoki Film, produttrice specializzata in cartoni per i più piccoli, ci riprova questa volta con una sorta di *Maple-town* abitata da topi, ranocchi e orsetti. Rispetto al vecchio successo della Toei





Yoseiki Suikoden © 1993 Yoshioka/KadokawaShoten-Victor JPN-3C Staff - La ferita della sirena © 1993 Takahashi/Shogakkan-Victor Entertainment

Kyashan © 1993 Tatsunoko Prod.



NEWS

doga sembra però che saranno più intense le tinte comiche, mentre per quanto riguarda la qualità grafica non dobbiamo farci troppe aspettative.

NOVITÀ IN VIDEO/GIAPPONE

La crisi generale del mercato giapponese sembra ripercuotersi anche sugli anime: le TV puntano su personaggi "sicuri", tratti cioè da fumetti di successo come *Slam Dunk* e *Tarchan*, e anche negli OAV la tendenza si fa sentire: ritornano personaggi già visti in TV o in libreria (*Votoms*, *Orguss*, *Kyashan*, *Time bokan*, *Bad Boys*, *Wataru*, *La storia delle Sette Città*, *Wild 7*, *The Cockpit*...), già noti presso il grande pubblico e quindi in grado di offrire prospettive sicure ai produttori. Però se è vero che video e serie TV diminuiscono di numero, è anche indubbio che proporzionalmente stanno aumentando di qualità: dunque guardiamo con attenzione alle novità in arrivo! La prima è, dalla prossima primavera, la serie in OAV di *Tekkaman Blade* (King), mentre Pioneer LDC ha annunciato le due nuove serie del prossimo anno: *Amitage the Third* (4 video), che godrà della regia e del character design di Hiroyuki Ochi (*Dangaio*), sarà un cyberaction ambientato su Marte che avrà per protagonista una bella poliziotta-androide; *Frozen Dream* (3 video) sarà un fantasy ambientato in un mondo dominato dalla magia e curato nel character design da Natsumi Ki (*OZ*, ecc.). Intanto nel secondo OAV di *Time bokan* hanno fatto la loro apparizione numerosi storici eroi della Tatsunoko, da Polymar a Space Ace, da Kyashan a Temple, da Tekkaman a Demetan! Altre novità in arrivo sono *Compiler*, due episodi dal prossimo gennaio e, dal vivo, tredici episodi girati tra Tokyo

Time Bokan © 1993 Tatsunoko

KYASHAN
vol. 2
(Cashern)
21 ottobre, Nippon Columbia, 30', Tatsunoko Prod.

ARUSURAN SENKI
vol. 3
(Diario di guerra di Arslan)
21 ottobre, SME, 29', Animate Film

RANMA 1/2
vol. 1
21 ottobre, Shogakukan/Pony Canyon, 30', Kitty Film

DOMINION
21 ottobre, Bandai Visual, 25', J.C. Staff

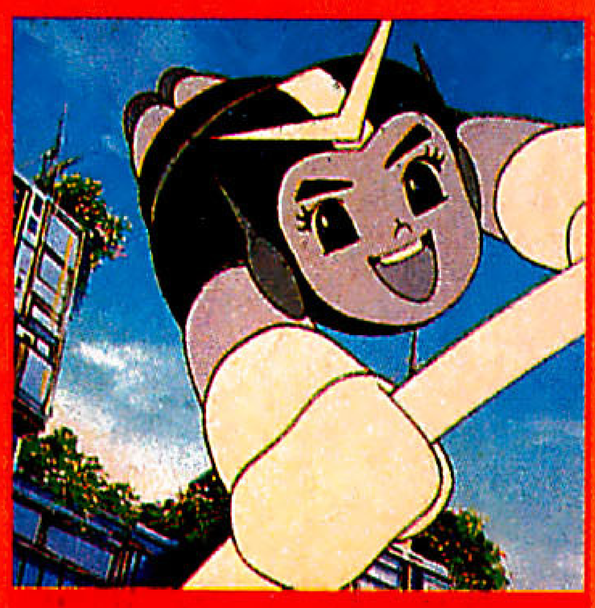
EITOMAN AFUTA
vol. 3
(Eightman After)
21 ottobre, Act/Bandai Visual, 29', Act

EMBLEM TAKE 2
vol. 1
25 ottobre, Toei Video, 50', Toei doga

THE COCKPIT
vol. 1, 2, 3
25 ottobre, TCJ, 25' cad., Madhouse/Jacom eizo/Visual '80

MOLDIVER
vol. 6
25 ottobre, Pioneer LDC, 30', AIC

KISHIN HEIDAN
vol. 6
(L'armata degli dei meccanici)
25 ottobre, Pioneer LDC, 30', Ginga Teikoku



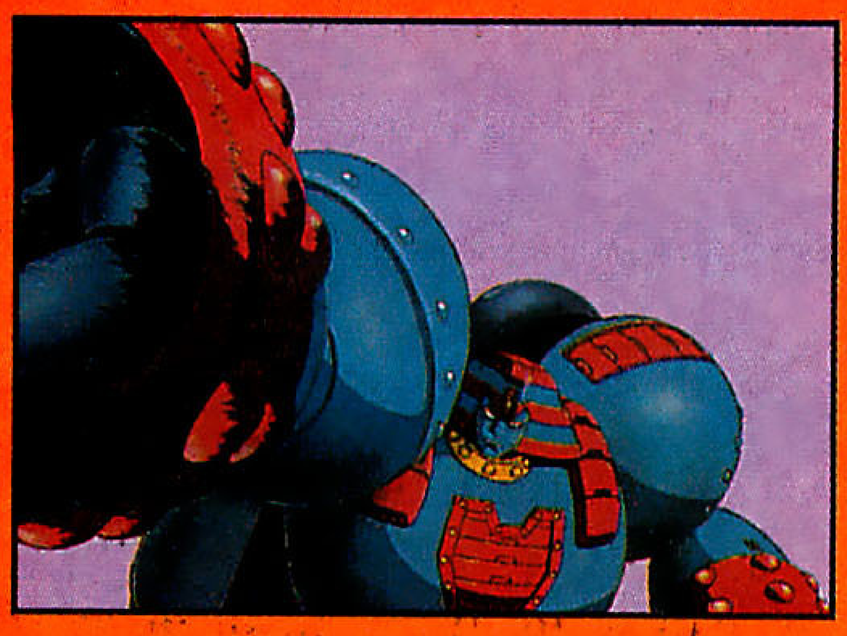
NEWS

NON SOLO MANGA
a cura di Davide Castellazzi

Guida al Giappone
AAVV
Zanfi Editori
L. 48.000

La lettura dei manga vi avrà spinto, almeno una volta, a desiderare di visitare il Giappone. Vista la vastità dell'arcipelago (quattro isole principali e 3.900 isole minori) e le enormi differenze culturali e pratiche che ci dividono dal paese del Sol Levante, sarà il caso, prima di recarvisi, di consultare una buona guida. A questo proposito è ora disponibile l'edizione italiana dell'esauriente guida APA al Giappone. Questo corposo libro di oltre 400 pagine, oltre alla consueta guida alle principali regioni e città, offre una lunghissima parte introduttiva, che occupa circa la metà del volume, dedicata ai vari aspetti del Giappone. Tra gli argomenti trattati troviamo la storia, le principali caratteristiche geografiche, l'arte, lo sport, le religioni, la cucina, ecc. Insomma, un vasto campionario di argomenti introduttivi al Giappone in grado di fornirvene un quadro, se non dettagliato, sicuramente ben definito. A onor del vero alcuni temi di grande portata, come per esempio la storia del Giappone, risultano inevitabilmente compressi (per

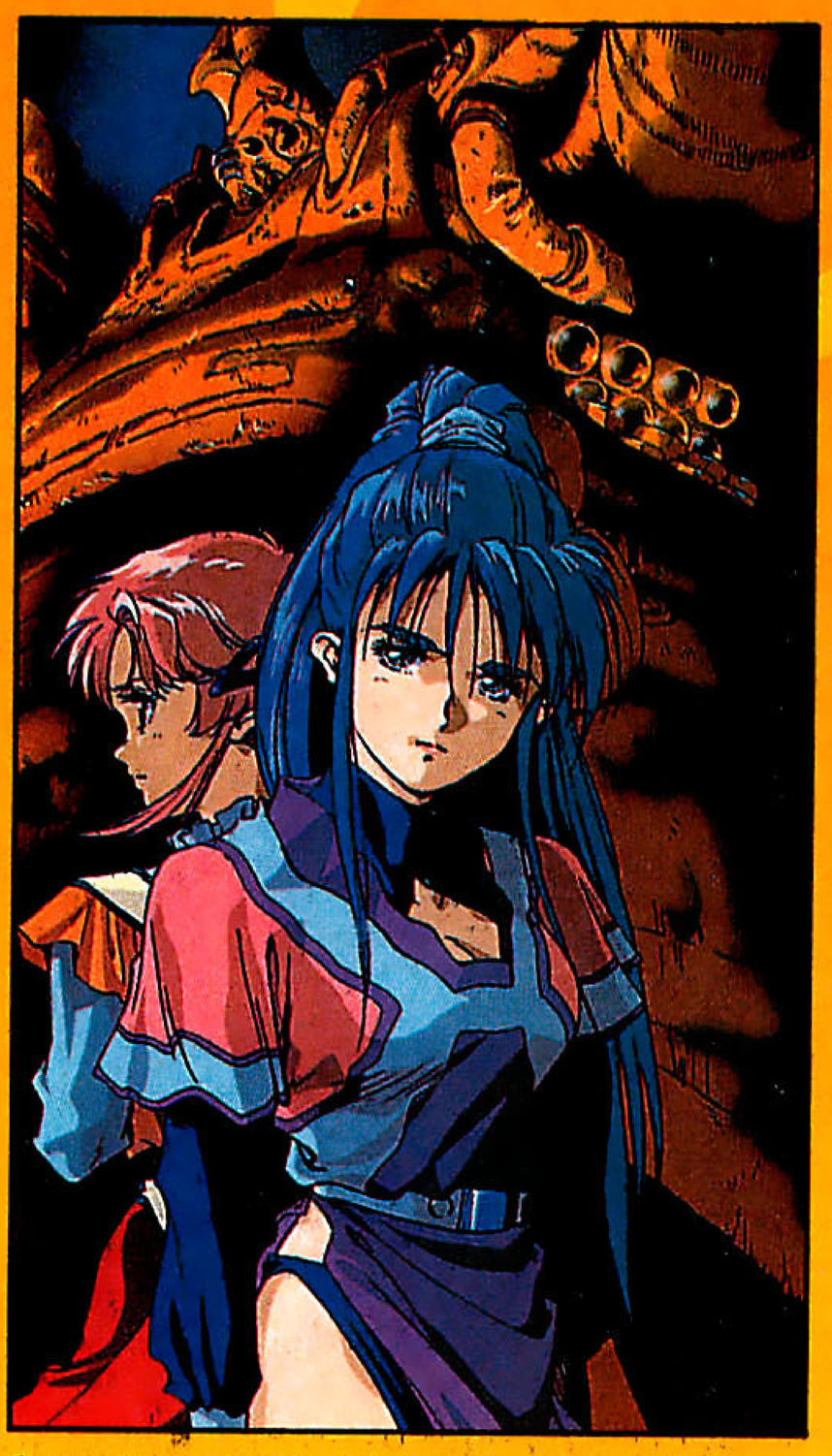
Giant Robot © 1992 Hikari Prod./Amuse/Plex/Atlantis.



e Hollywood di *Ultraman Powered*, l'ultimo nato della Ultra-Generation. Ancora, due episodi di *Wild 7*, serie tratta da un vecchio manga poliziesco di Mikiya Mochizuki (dalla primavera 1994, Tokuma shoten/Fuji TV); due di *Shichitoshi monogatari* (Storia delle Sette Città), tratto da un romanzo di Yoshiki Tanaka (da marzo, SME). Intanto *Oniisama e...* (A mio fratello...), la serie TV di Riyoko Ikeda animata dal tandem di *Jenny* e *Remì*, Osamu Dezaki e Akio Sugino, sta per essere presentata in LD dalla Bandai.

CLAMP E TAKEZAKI ASSIEME

L'amicizia tra le Clamp, il gruppo di quattro fumettiste divenuto famoso in patria per *RG Veda* e *Tokyo Babilon* (presto anche in Italia), e Takeshi Okazaki, disegnatore del 'bastardesco' manga *Elementalors*, era già nota da tempo: ma il 29 agosto scorso, quando le Clamp hanno tenuto un talk-show presso i grandi magazzini Isetan di Shinjuku, Okazaki si è presentato nell'insolita veste di cameraman, riprendendo tutto l'evento con una handycam... Nell'occasione le Clamp hanno presentato la versione live di *Tokyo Babilon*, introducendo nella conversazione anche i due attori protagonisti e il regista del video; Takezaki invece si è lasciato sfuggire che, contrariamente a quanto annunciato sino a poco fa, riprenderà l'attività di fumettista e ha già cominciato a cercare assistenti. Intanto, a pochi metri dal talk show più rassegna di illustrazioni delle Clamp, s'è tenuta anche una mostra di originali dello Studio Tron (Kia Asamiya e Michitaka Kikuchi). **Mangazine** è andata a tutte e due e presto vi presenterà delle succose interviste...



Orguss 02 © 1993 Big West/Orguss 02 Committee.

GIANT ROBOT IN THE WORLD!

Giant robot, l'OAV che sta facendo impazzire i giapponesi per la sua superba qualità, è sbarcato negli Stati Uniti, dove sta avendo tanto successo che il prossimo anno dovrebbe essere rimontato in un film cinematografico. Naturalmente anche noi europei non ce ne stiamo con le mani in mano: a cavallo tra il '93 e il '94 dovrebbe uscire anche in Inghilterra e in Italia (indovinate grazie a chi...). Vi consigliamo di tenervi buoni i vostri risparmi sino a quel momento (a meno che non vogliate spenderli per gli altri titoli Granata Video in arrivo...)

YAMATO MESE PER MESE...

Come promesso, torniamo a parlarvi dell'atteso progetto *Yamato*: mentre le voci che lo danno insabbiato a causa di beghe interne allo staff sono sempre più numerose, il produttore Yoshinobu Nishizaki ha rilasciato un'intervista alla stampa in cui afferma esattamente il contrario. Stando alle dichiarazioni di Nishizaki, il film di *Yamato* sarà curato da Leiji Matsumoto e da altri due autori e sarà ambientato trent'anni dopo l'ultima serie televisiva. Dei vecchi personaggi resterà solo Wildstair, divenuto capitano della nave; ancora, nelle animazioni saranno usate parti in computer graphic e il design della nuova nave sarà curato, come già vi avevamo annunciato in anteprima mondiale, da Syd Mead. La serie in OAV sarà

NEWS

invece curata da uno staff di giovanissimi e avrà una storia indipendente dal film.

NEWS ITALIA
a cura di Davide Castellazzi
e Francesco Di Sanzo

SIDE 7

Le fanzine italiane dedicate ai manga non sono certo molte; ritrovarne una che si era smarrita lungo la strada non può che fare piacere. Si tratta di "Side 7", di cui è recentemente uscito il secondo numero a un anno di distanza dal primo. Nelle sue 48 pagine di piccolo formato "Side 7" contiene molte micro-recensioni di manga in edizione italiana, un buon numero di pezzi di approfondimento e articoli dedicati a prodotti del Sol Levante che ancora non hanno visto la luce nel nostro paese. In tal modo "Side 7" diviene un'utile fonte di informazione per chi non conosce il giapponese ma vuole comunque tenersi al corrente sulle novità del settore. Tra i pezzi più interessanti si segnala *Una lunga introduzione*. Dedicato al cult-anime *Gundam* questo articolo narra i fatti antecedenti la prima serie televisiva del famosissimo mobilsuit. Si prosegue con un pezzo su *Kekko Kamen*, l'originale e poco vestita 'Maschera Meravigliosa' creata da Go Nagai che si è vista dedicare film in animazione e dal vivo. E ancora *Megazone 23*, *Gobarian*, *City Hunter*, ecc. I pezzi sono scorrevoli e ben fatti, riuscendo tra l'altro a introdurre con una certa semplicità anime sconosciuti al pubblico italiano. Unica pecca di questa ben stampata "Side 7" sono le indispensabili immagini, ben riuscite quelle al tratto ma decisamente scadenti quelle scannerizzate da video. Nella speranza che non si debba attendere un altro anno per leggerne il terzo, potete richiedere il secondo numero di "Side 7" a Hobby Fumetto, Casella Postale 3, 40026 Imola succ. 1 (BO).

Stand Granata (sopra). Foto di gruppo: Hunter-Nipponya-Yamato-Granata (sotto).

CONTINUANO LE FESTE...

Il Nippon Yume Club, in cooperazione con Japan Jet, invita tutti gli appassionati del Giappone, animazione e fumetto, a partecipare a una mega festa con musica, cucina giapponese, video, giochi di ruolo, foto di gruppo alla fine della festa, e il resto lo scoprirete da voi. Ricordatevi: il 21 novembre in Vico P. Amoretti 1/7, Sampierdarena (GE) vi aspettano a braccia aperte. Per informazioni, telefonare al 010/417280 (Bruna) oppure al 010/411028 (Ugo). È gradita una telefonata di avviso.

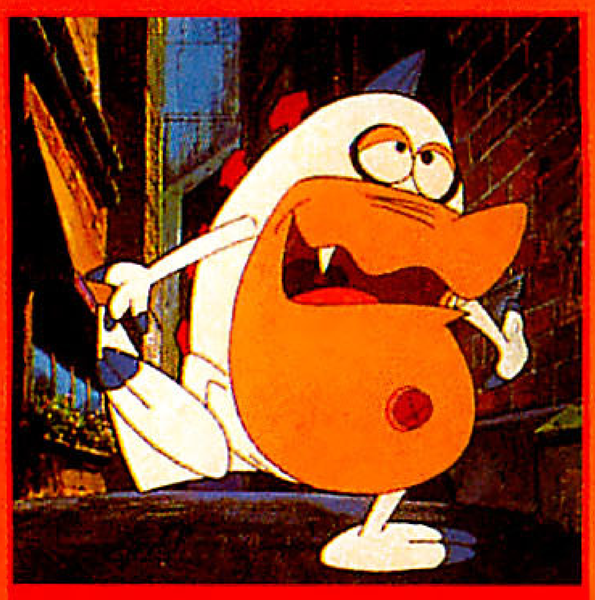
GRANATA IN FIERA

Settembre, andiamo, è tempo di convention! La stagione autunnale si è aperta sotto il sole con la riuscitissima Milano Comics tenutasi al Palasesto di Sesto S. Giovanni il 4 e 5 settembre. A farla da padrone è stata senza dubbio la rassegna di cinema d'animazione giapponese a cura di "Yamato Video" che ha accompagnato la mostra-mercato. Particolare consenso ha riscosso *La tomba delle lucciole*, che ha saputo commuovere anche gli spettatori più scettici col suo devastante, struggente realismo.
Segue a ruota il Salone del Fumetto di Bologna, organizzato il 18 e 19 settembre presso il padiglione polivalente del Palazzo dei Congressi sotto un cielo capriccioso e ancora una volta rivelatosi un appuntamento da non perdere per i collezionisti di ogni genere di materiale a fumetti.
Il mese si è concluso con la lussuosa

trattare adeguatamente gli avvenimenti di qualche millennio ci vorrebbero decine di volumi), apparendo in tal modo di difficile assimilazione e un poco noiosi. Ma non scoraggiatevi, poiché i temi meno corposi sono molto più scorrevoli e di piacevole lettura. È il caso, per esempio, dei capitoli sulle case o sui giardini. Un altro pregio della guida APA è rappresentato dalle immagini, centinaia di belle foto a colori che riescono a comunicare moltissimo a chi le osserva, introducendo il lettore nei templi o rendendolo spettatore di partite di baseball e di spettacolari incontri di sumo. Un libro consigliato anche a chi non può permettersi un viaggio in Giappone ma si accontenta del surrogato offerto dalla lettura, comodamente seduto in poltrona.

La tazza e il bastone
Oscar Mondadori
Lire 8.000

Una copertina color verde pastello, al centro un cerchio arancione contenente il disegno di un ramo di gelsomino bianco. Il titolo, scritto in colore blu. Già dalla grafica e dall'aspetto esteriore questo piccolo Oscar Mondadori fa presagire cosa troveremo all'interno: dei fragili racconti Zen, brevissimi koan (problemi), rivelatori mondo (scambi di domande e risposte tra discepolo e maestro), enigmatici quesiti.



NEWS

Un hooligan delle brigate Lamù.

Ultras Granata (Press).

La tazza e il bastone *è un distillato di saggezza Zen, di questa esperienza intuitiva in grado di illuminarci. Nato in India e in seguito diffusosi in Cina e in Giappone, lo Zen fa parte ormai della cultura giapponese e influenza il modo di pensare e agire dei giapponesi. Lo Zen non fornisce risposte facili, soluzioni aprioristiche, si limita a indicare una strada; percorrendola ognuno dovrà con le proprie forze trovare se stesso. Le storie qui contenute potranno sembrare poco chiare, contraddittorie, addirittura incomprensibili, ma tutto ciò fa parte dello Zen e per comprenderle non si deve utilizzare la logica, ma piuttosto l'intuizione, la meditazione.* La tazza e il bastone *è un libro che va letto in completa serenità, che deve essere assorbito prima che compreso, le storie Zen vanno assimilate come un sorso di fresca acqua di sorgente, senza chiedersi da quale montagna essa provenga ma apprezzandola per ciò che è. «È vano cercare di fuggire il rumore dell'acqua o il canto degli uccelli, il turbamento è nel nostro spirito», recita una frase Zen, e forse questo piccolo libro può aiutarci proprio in questo, a superare le nostre inquietudini di occidentali sempre troppo preoccupati per una effimera esteriorità e sempre poco attenti all'armonia interiore.*

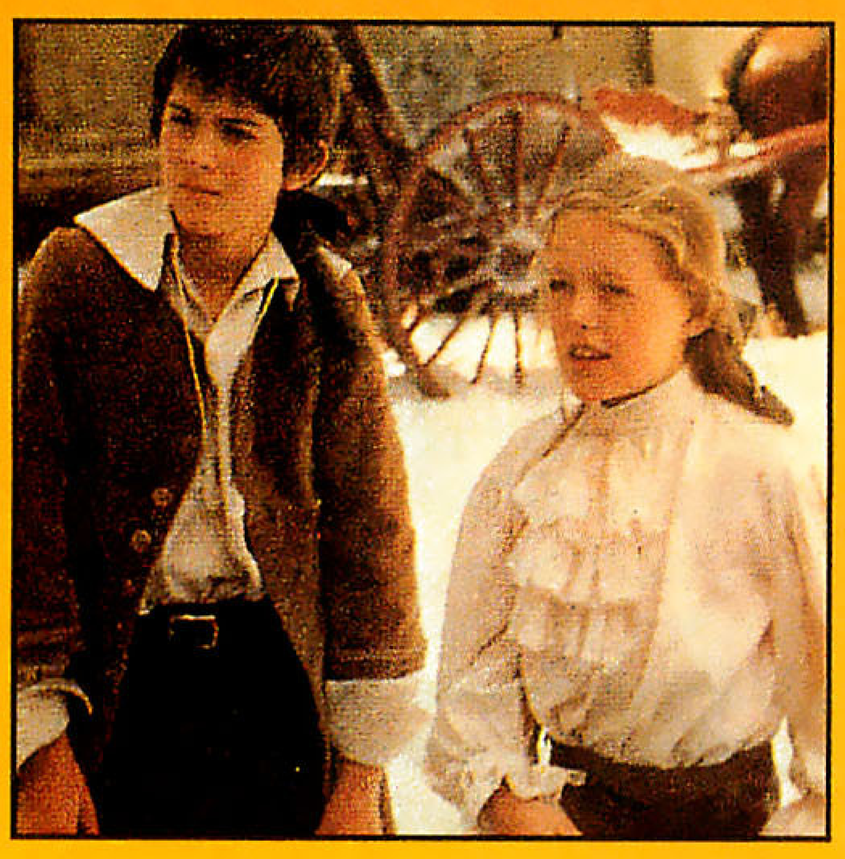
Comiconvention del 26, organizzata per la seconda volta presso il Quark Hotel di Milano, quest'anno sotto una pioggia torrenziale che non ha ostacolato l'affluenza, insperata, degli appassionati. Notevolissimo, tuttavia, anche il successo riscosso dai trailer delle prossime uscite video Granata proiettati durante il corso di tutte e tre le manifestazioni e seguiti con tale partecipazione da spingerci a chiedere agli organizzatori una fornitura omaggio di ciotole raccogli-bava da sistemare sotto il mento degli spettatori...
Infine, per ultime ma non ultime, sempre gradite le visite dei lettori più affezionati: ancora una volta si sono dimostrati, con gli apprezzamenti e le critiche attente e competenti che hanno saputo rivolgerci, un autentico supporto alle nostre scelte editoriali.

NATALE A VERSAILLES!

Tutti i fan di *Versailles no bara* sono invitati nello scintillante mondo della nostra eroina preferita grazie a Yamato, che in concomitanza con le feste natalizie editerà il film dal vivo *Lady Oscar* di Jacques Demy, con Catriona MacColl (nei panni di Oscar) e Barry Stokes (Andrè), mai apparso prima in edizione home-video. Recensiremo il film nei prossimi numeri, ma vogliamo solo anticiparvi che Oscar Françoise da bambina è interpretata niente meno che dalla nota popstar Patsy Kensit. Altri film d'animazione interessanti già nei negozi sono *Galaxy Express 999 - Il guerriero*, edito dalla Domovideo, e *Jurassic Cartoon*, nuovo originalissimo titolo dello special televisivo *Quando vivevano i dinosauri*, a cura dell'Avo Film.

LYNN MINMAY CANTA IN ITALIANO

Giusy Ravizza, artista dotata su molti versanti (come dimostrano il lusinghiero titolo di Miss Cinema '83, una finale a Castrocaro, due album, nonché numerose partecipazioni a film e produzioni televisive), ora è diventata la voce italiana di Lynn Minmay e di altre eroine degli anime. L'incontro con Nicola C. Bartolini e Alessandro Baito (autori dei testi) ha fatto scattare la scintilla, e così è nato *Oro*, un CD presentato a Lucca ottobre '93, che contiene esclusivamente brani, cantati in italiano, tratti da *Lady Oscar*, *Gundam F91*, *City Hunter*, *Macross* e *Legend of Idol*. Maggiori dettagli nei prossimi numeri.



Lady Oscar © 1979 Toho Co. ltd. © 1993 Yamato

PORTFOLIO

DANGAIO

IL RITORNO DI UN MITO

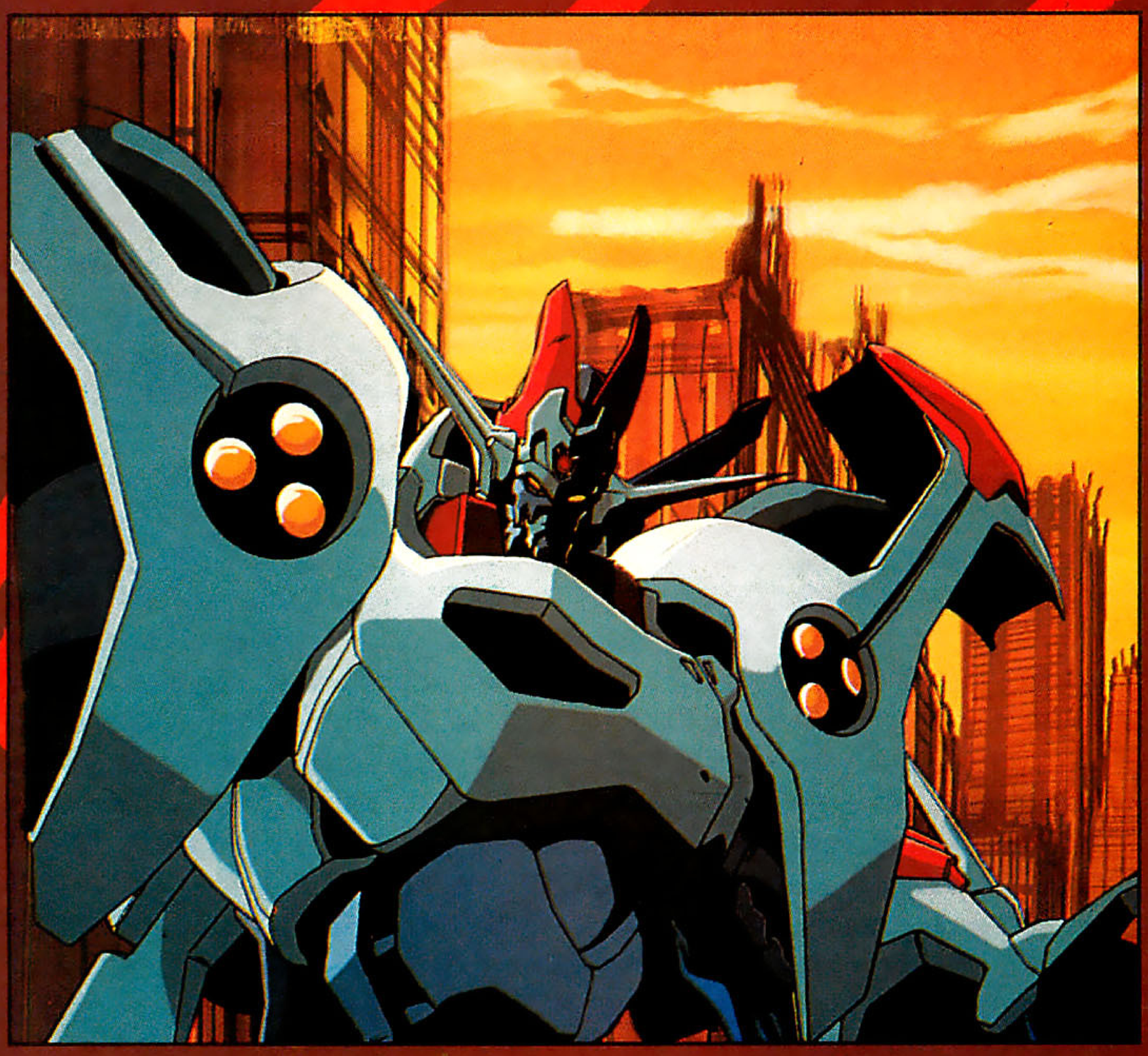
A CURA DI FEDERICO COLPI

DOSSIER

L'INIZIO DELLA LEGGENDA

Quattro giovani corrono in preda al panico lungo i corridoi di una base spaziale. Nessuno di loro sa né dove si trova né come ha fatto a capitare in quel luogo. La loro memoria si è risvegliata da pochi secondi e l'unico dettaglio che ricordano è il proprio nome! Però non c'è tempo per provare a richiamare alla mente altri ricordi: un altoparlante avverte che la base spaziale esploderà entro pochi minuti e che l'unica via di salvezza è trovare l'hangar per fuggire a bordo di quattro navicelle spaziali in grado di unirsi nel robot Dangaio! Il gruppetto viene ostacolato nella sua corsa da innumerevoli automi, ma alla fine riesce nell'impresa grazie all'uso di innati poteri ESP.

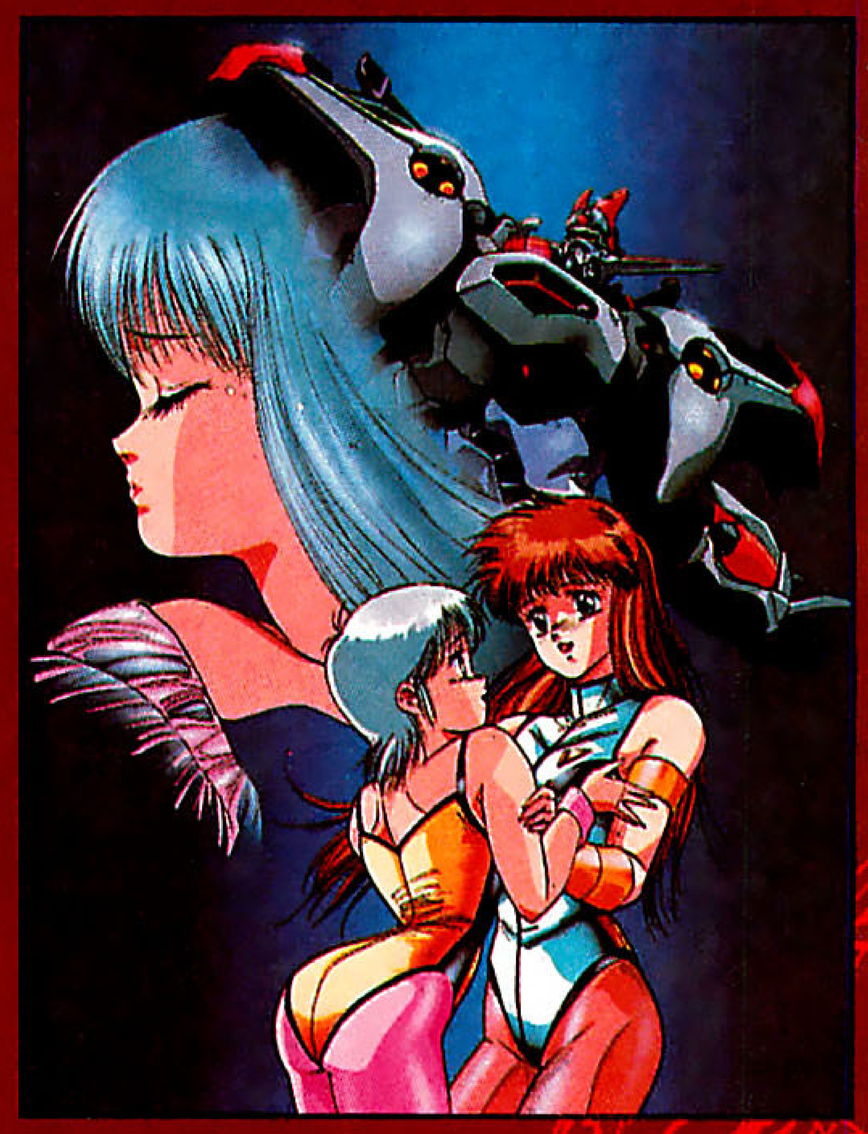
Quando finalmente i giovani si trovano in salvo nello spazio, arriva una nuova sorpresa: lo scienziato Tahsan si mette in comunicazione con le astronavi e stupisce i quattro informandoli che sono solo cyborg che lui stesso ha creato! Anche l'idea di rinchiuderli in una base spaziale in fase di autodistruzione non era che un suo trucco per mettere alla prova i loro poteri ESP! Non è finita: quando i giovani si recano sulla nave di Tahsan vengono addirittura a sapere che lo scienziato li ha creati per venderli al pirata Banker come perfette armi da guerra! Naturalmente nessuno di loro è disposto ad accettare simili condizioni, così fuggono di nuovo nello spazio. Tuttavia prima di lasciare la nave di Tahsan, Gil



TANTI AUGURI, SUPER-"JUMP"

Come avrete appreso nel numero scorso, recentemente un'istituzione del manga ha festeggiato il raggiungimento del quarto di secolo. Fra tanti, ci proviamo anche noi a celebrare il venticinquennale di quel miracolo editoriale chiamato "Shonen Jump". Nato come bisettimanale nel luglio 1968 con una tiratura media di 140mila copie, "Jump" arrivò dopo due anni a circa 800mila grazie al successo di fumetti come Harenchi gakuen *(Scuola spudorata, Nagai, 1968),* Otoko ippiki gakidaisho *(Quel bastardo del boss della gang dei ragazzi, Hiroshi Mitomiya, 1968) e* Kurenai Sanshiro *(da noi* Judo Boy, *di Yoshida Tatsuo, 1969). Nel 1973, sull'onda di* Mazinga Z *(1972),* Koya no shonen Isamu *(Isamu il ragazzo della prateria, da noi* Sam il ragazzo del West, *Soji Yamakawa & Noboru Kawasaki, 1971) e* Toiretto hakase *(Il professor Cesso, Kazuyoshi Torii, 1970), arriva finalmente a un milione di copie e a due nel 1978. Da questo momento inizia il periodo d'oro della rivista, che lancia uno dopo l'altro personaggi di grande successo: nel 1979* Kinnikuman *(Yude Tamago); nel 1981* Captain Tsubasa *(Yoichi Takahashi),* Dr. Slump *(Akira Toriyama),* Cat's Eye *(Tsukasa*

DOSSIER



Berg, l'assistente dello scienziato, rivela loro una sconvolgente verità: non sono cyborg, ma uomini e donne in carne e ossa raccolti in vari pianeti e sottoposti a ricondizionamento cerebrale per sfruttare i loro poteri come arma!
Con la fuga dei quattro esper Tahsan si trova nei guai nei confronti di Banker: come riuscirà a convincerlo che le macchine da guerra che il pirata gli ha commissionato sono scappate? Gil Berg trova la soluzione: con una prova di coraggio riesce a convincere Banker ad affidargli il comando di un nave per potersi recare a Tokyo e stanare Mia, una del gruppo, i cui ricordi si concentrano sulla capitale giapponese; Gil Berg è convinto che la ragazza si sia recata lì per cercare di riacquisire la memoria. L'ora del primo combattimento di Dangaio si avvicina!

IL MONDO DI DANGAIO

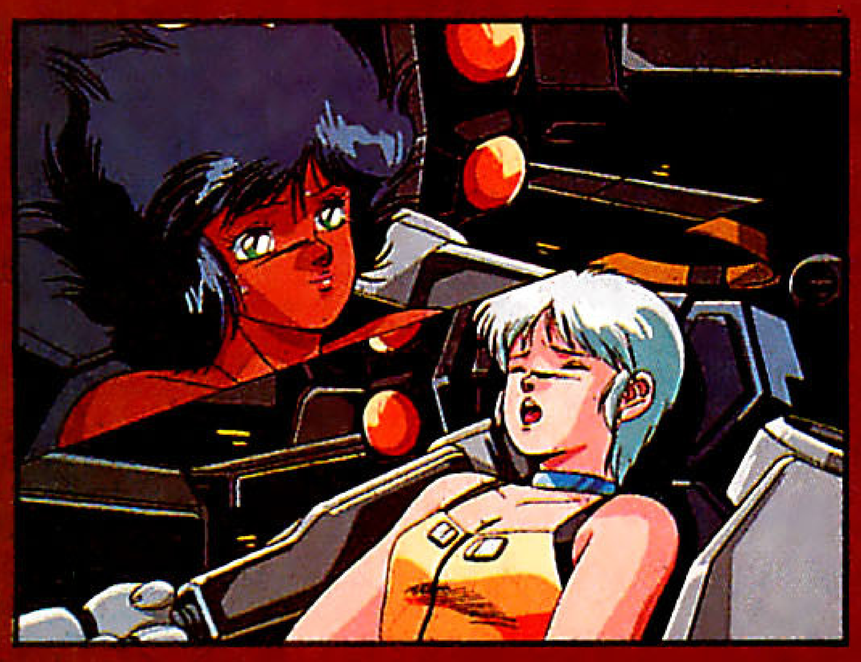
Naturalmente non intendiamo andare oltre nel raccontarvi la trama di questa avventura mozzafiato per non togliervi l'emozione di godervela sul teleschermo. Piuttosto, vogliamo attirare la vostra attenzione su alcune note che rendono questa serie di OAV a dir poco unica nel panorama dei robot giapponesi. Come ben sapete, dopo il successo di *Yamato* (*Starblazers* da noi) e *Gundam*, la parola d'ordine negli anime fantascientifici è diventata 'realismo'. *Gundam* & C. non sparano raggi laser che sembrano fulmini e neppure pugni fotonici o chissà che: sono dei macchinari che si muovono rispettando le leggi della fisica e che hanno in dotazione le armi dei normali carri armati o degli aerei da guerra. Il realismo non si ferma qui: anche la storia è il più possibile credibile, tanto che spesso lo stilema classico della contrapposizione tra buoni e cattivi viene infranto e la narrazione si sofferma a lungo sulle figure dei 'nemici' per tratteggiarne il pensiero, la personalità e le motivazioni. Infine, anche il mecha design sembra aver risentito dell'effetto-Gundam, così gli anni '80 sono stati dominati da robot squadrati e perfetti in ogni minimo particolare, come i Patlabor.
Ebbene, in *Dangaio* non troverete nulla di tutto questo; *Dangaio* è nato dalle menti di una schiera di fan dei vecchi eroi di Go Nagai con la precisa intenzione di riportare nei cartoni robotici gli stessi toni epici e fantasiosi che tanto ci hanno entusiasmato da bambini. Però se Mazinga, Jeeg e compagnia risentono delle limitazioni delle tecniche di animazione degli anni '70, *Dangaio* è una vera e propria antologia di quanto di più avanzato e dinamico gli animatori giapponesi abbiano saputo produrre negli ultimi anni: d'altronde, uno sguardo allo staff che ha prodotto questa serie (cfr. anche l'intervista a Obari) vi convincerà che tutti i più grandi nomi dell'animazione sono passati per *Dangaio*!
Le analogie tra *Dangaio* e gli anime robotici di Nagai sono evidenti; innanzitutto i buoni sono buoni e i cattivi sono proprio cattivi. Poi, nessuno si perde in lunghe considerazioni ed esami di coscienza come farebbe un Peter Rei, perché il ritmo

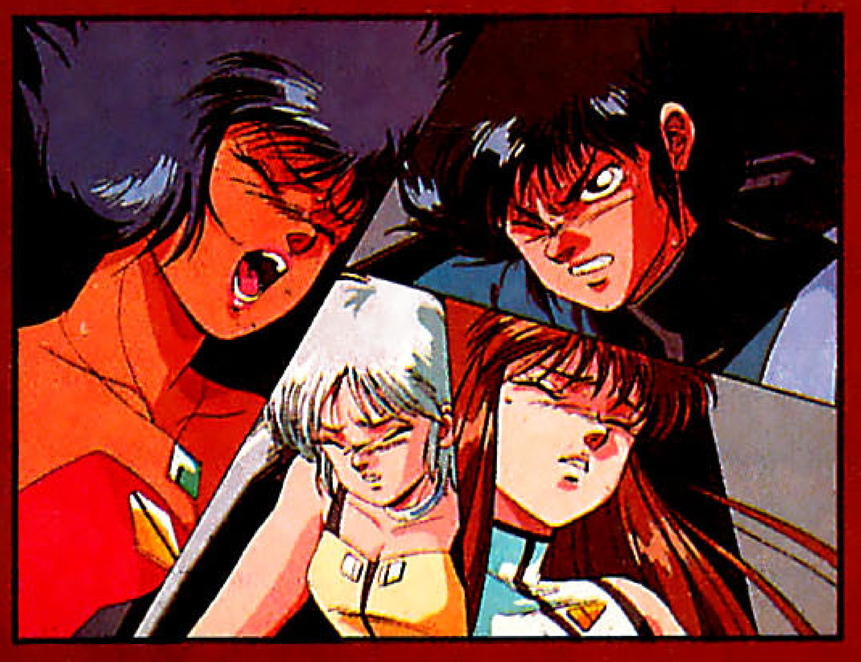
Hojo), Stop! Hibarikun (Hisashi Eguchi); nel 1983 Wingman *(Masakazu Katsura) e* Hokuto no Ken *(Bronson & Hara); nel 1984* Kimagure Orange Road *(Izumi Matsumoto) e* Dragon Ball *(Akira Toriyama); nel 1985* City Hunter *(Tsukasa Hojo) e nel 1986* Saint Seiya *(Masami Kurumada). Così mentre "Shonen Magazine" (Kodansha) cala sotto la soglia di un milione di copie e la coppia Takahashi & Adachi tiene "Shonen Sunday" (Shogakukan) a oltre due milioni, "Jump" supera i 3 nell'aprile 1984, i 4 nell'aprile 1985, e i 5 nel marzo del 1989. A creare il successo del 1989 sono anche nuove serie di autori giovanissimi, come* Bastard!! *(Kazushi Hagiwara, 1988),* Rokudenashi Blues *(Masanori Morita, 1988) e* Dragon Quest *(Riku Sanjo & Koji Inada, 1989). Nel marzo 1991 le copie tirate diventano 6 milioni e ben 6.800.000 nel gennaio 1993, grazie a serie come* Slam Dunk *(Takehiko Inoue) e* Yuyu hakusho *(Yoshihiro Togashi). Le ragioni del successo di "Jump" vengono solitamente rinvenute in tre elementi: la severissima pratica editoriale per cui se un manga non ottiene buoni risultati nelle votazioni settimanali dei lettori viene subito cancellato, che l'autore sia un debuttante o un mostro sacro come Hojo o Kurumada; la pratica di accogliere mangaka de-*

delle vicende non lo permette: i quattro del Dangaio sono giovani pieni di vita e di energia e a loro si adattano più i combattimenti che non la psicanalisi. Ciò non significa tuttavia che i personaggi manchino di spessore psicologico: il primo episodio ruota attorno al dramma di Mia, ragazza che odia fare del male a qualsiasi forma di vita ma che è stata ricondizionata per diventare un'arma letale; nel secondo episodio Ramba, tra le lacrime, deve confrontarsi con colei che riteneva la sua migliore amica, ma che in realtà la odia per una colpa commessa dai genitori di Ramba; l'ultimo episodio vede infine Roll, l'unico maschio del quartetto, tornare sulla sua stella natale e scoprire di essere considerato un traditore perché la sua scomparsa nel corso di una battaglia è stata interpretata da tutti come diserzione. In *Dangaio* il dramma dei protagonisti deriva dal fatto di essere vittime di situazioni che sfuggono al loro controllo: Mia si trova in un perenne stato di tensione per ritrovare il giusto equilibrio tra la sua natura mite e il sanguinoso ruolo che il destino le ha assegnato; Roll e Ramba sono accusati di colpe che non hanno commesso e di cui non hanno la minima coscienza. Sarà capitato anche a voi di essere incolpati di cose che non avete fatto, o peggio ancora che i vostri atti di cortesia siano stati fraintesi come gesti di inimicizia: però, al contrario di Peter Rei e soci, gli eroi di *Dangaio* non passano le giornate immersi in solitari esami di coscienza, ma affrontano i problemi con coraggio e decisione. Dunque, *Dangaio* rappresenta un ritorno alle radici degli anime anche per questa sua ricchezza di personaggi schietti, sanguigni e pieni di salute: un po' di freschezza e di energia che fa certo bene dopo anni di anime simili a testi di patologia psichiatrica!

Un altro interessante tentativo di mantenere vivo il legame con *Mazinga* & C. è la scelta delle musiche: la colonna sonora è stata affidata nientemeno che a Michiaki Watanabe (detto anche Chumei), indimenticabile autore delle musiche di *Mazinga Z*, *Il Grande Mazinga*, *Gackeen* e *Jeeg Robot*. Oltre a conservare intatte le atmosfere delle vecchie serie, Watanabe ci fa anche un regalo tanto più gradito quanto del tutto inatteso: quando Dangaio si aggancia e si prepara al combattimento, in sottofondo scorre una musica che ricorda moltissimo le scene di lotta del *Grande Mazinga* e di *Gackeen*; mentre sentiamo già il sangue ribollirci dall'emozione e una lacrimuccia scenderci sul viso per la nostalgia, arriva il climax e la musica diventa esattamente uguale a quella dei vecchi eroi Toei!! Siamo sicuri che i più 'vecchi' di voi, cresciuti a 'pane e Nagai', non sapranno trattenere l'emozione!

Il fatto che *Dangaio* si riallacci più alla tradizione di Nagai che non a quella dei Gundam non significa però che questa serie possa risultare scontata o noiosa per i fan dei mobile suit: come già detto, *Dangaio* gode di una qualità tecnica, soprattutto dal punto di vista delle animazioni e del character e mecha design, che certo farà venire l'acquolina in bocca anche ai più sfegatati amanti di *Gundam*: vi basti solo un'occhiata al design di *Dangaio* per rendervi conto dell'assoluta originalità e modernità di questa serie! Ancora, *Dangaio* è l'iniziatore del fortunatissimo genere delle 'eroine combattenti', ossia delle serie fantascientifiche in cui agli eroi maschi si sostituiscono ragazzine pure e cristalline ma dotate di una forza tremenda (in *Dangaio*, Mia e Ramba), oppure procaci amazzoni (quali l'affascinante Pai) che quando si tratta di fare a pugni se la cavano meglio di un maschio. Se solo pensiamo a *Gallforce*, *Bubblegum Crisis*,





DOSSIER

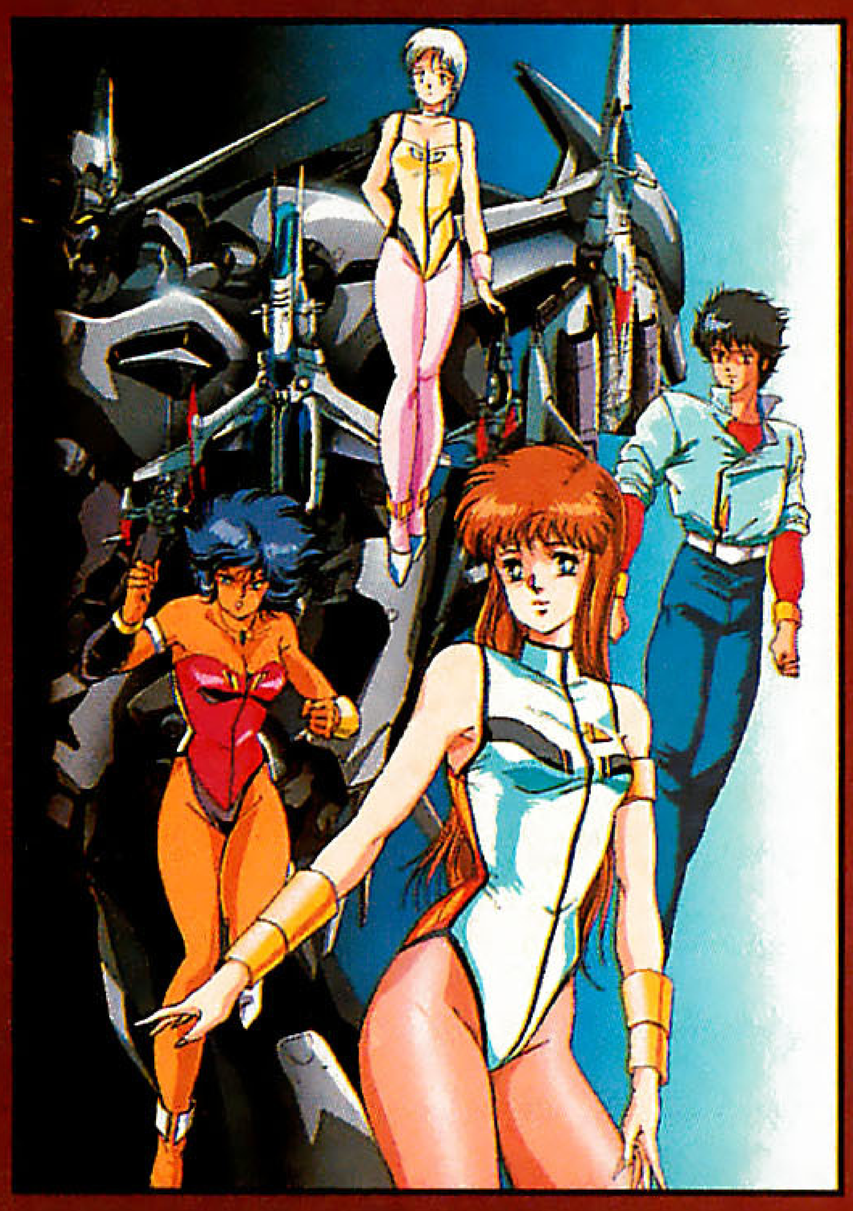
buttanti, addestrarli e legarli a "Jump" con un contratto esclusivo; l'eccezionale astuzia della Shueisha nel lanciare i suoi personaggi anche attraverso i cartoni animati, i videogame e numerosi altri media. Oggi vogliamo proprio discutere degli anime di "Jump" che da noi hanno aperto la strada all'invasione dei manga. Leggete l'elenco qui sotto, e capirete perché "Shonen Jump" è il settimanale più venduto in Giappone!!

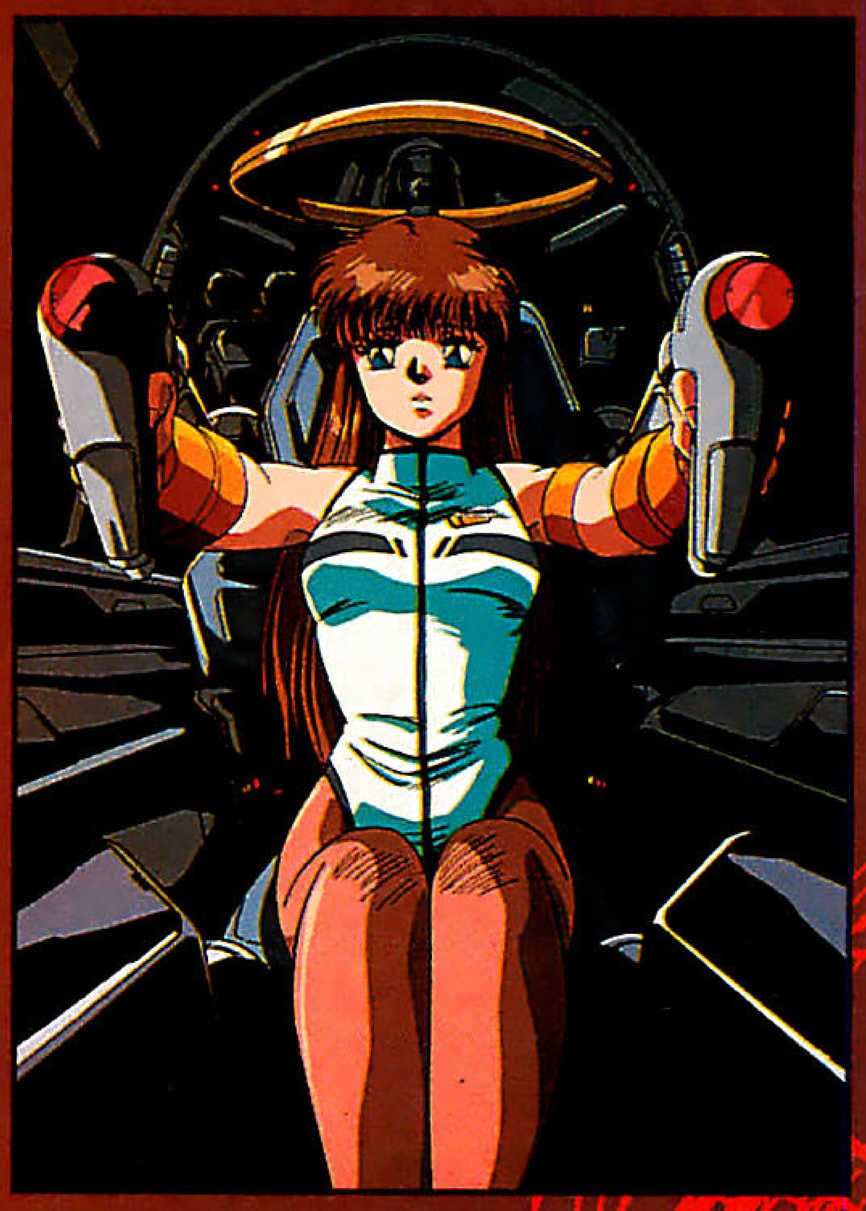
Kurenai Sanshiro – Judo Boy, *aprile 1969*
Tratto dal fumetto di Tatsuo Yoshida, fondatore della Tatsunoko, e diretto da Ippei Kuri, fratello minore di Yoshida. È il primo manga di "Jump" trasposto in animazione. Prod. Tatsunoko.

Otoko ippiki gakidaisho *(Quel bastardo del boss della banda dei ragazzi), settembre 1969*
Versione animata del fumetto di Hiroshi Motomiya, fu poi trasposta anche in un film dal vivo nel 1971. È il primo violent-hero di "Jump", predecessore di Ken e *di* Sakigake! Otokojuku. *Prod. Tokyo TV Doga.*

Dokonjogaeru *(La rana persistente), ottobre 1972*
Tratto da un fumetto di Yasumi Yoshizawa, ha avuto una nuova versione animata dal settembre 1981, rieditata anche in un film. L'idea di Yoshizawa di er-

DOSSIER





gere a protagonista un ranocchio che resta spiaccicato sulla maglia di Hiroshi è senz'altro una delle trovate più assurde dei nonsense manga! Prod. Tokyo Movie/TMS.

Majinga Zetto – Mazinga Z, *dicembre 1972*
Ehm, che possiamo dirvi che già non sapete? Comunque, gloria a Go Nagai! Prod. Toei doga.

Koya no shonen Isamu *(Isamu il ragazzo della prateria)* – Sam il ragazzo del West, *aprile 1973*
Unico anime western, è nato dalla fantasia dello sceneggiatore Yamakawa e dalla penna di Kawasaki, già noto per Kyojin no hoshi *(Tommy la stella dei Giants). Prod. Tokyo Movie.*

Samurai Jaiantsu *(Samurai Giants), ottobre 1973*
*Tratto da un manga di Kajiwara (*Rocky Joe, Tommy, Tiger Mask*...) e Ko Inoue, è una serie comico-drammatica ambientata nel mondo del baseball. Il design fu curato da Yasuo Otsuka, papà di* Conan e Lupin. *Prod. A. Production per Tokyo Movie.*

Dokuta Suranpu Arare-chan – *Dr. Slump & Arale, aprile 1981*
Versione animata del fumetto di Toriyama. La Toei ha aggiunto nel titolo Arale, accorgendosi che la piccola bimba-robot aveva ormai conquistato un

Silent Möbius e a tutte le altre supereroine che hanno affollato il mondo degli anime dalla fine degli anni '80 sino a oggi, non è difficile comprendere l'importante ruolo svolto da *Dangaio* nella storia dell'animazione.
Per farvi comprendere più a fondo i meriti di questa serie siamo andati a intervistare Masami Obari, curatore del mecha design di *Dangaio*, che ci ha svelato dei retroscena inediti e impensabili. Buona lettura e..., soprattutto, godetevi le splendide immagini che corredano questo portfolio in attesa di gustarvi il filmato originale; il primo film di *Dangaio* è già da qualche giorno in tutte le videoteche, negozi di dischi (buttate un occhio soprattutto da Ricordi!) e librerie specializzate. Fate particolare attenzione alle voci di Gil Berg e Pai. E fateci sapere cosa ne pensate, ci sarà una grossa sorpresa per tutti i nostalgici!

INTERVISTA A MASAMI OBARI

Un'occhiata ai credit di *Dangaio* vi basterà per capire perché sia risultato un anime tanto appassionante e di tale qualità tecnica: Toshihiro Hirano, Masami Obari, Ken'ichi Onuki, Koichi Ohata, Shoji (Masaharu) Kawamori, Yasushi Ishizu sono oggi i nomi più rappresentativi della generazione di animatori cresciuta negli anni '80. Hirano, a cui presto sarà dedicato un lungo dossier, ha nel suo curriculum grandi titoli come *Iczer 1* e *Iczer 3* (soggetto/character design/regia), *Macross* (sakkan=supervisore dei disegni), *Megazone 23-Part 1* (character design/storyboard/sakkan), *Vampire Miyu* (regia) e tanti altri; Onuki è divenuto famoso come sakkan in *Dirty Pair* e *Dancougar*; Ohata si è distinto per il design dei robot di *Gunbuster*, delle armature dello splendido *Akai Hayate* e per il mecha design del video-capolavoro di Go Nagai *Kuro no shishi* (La bestia nera); Yasushi Ishizu si è invece occupato del mecha design di alcuni innovativi capolavori del genere, quali *Macross*, *Orguss*, *Dirty Pair* e *Gundam 0083*. Kawamori, infine, è l'inventore di tutti i principali mecha di *Macross* e di *Gundam 0083*.
Oggi vogliamo farvi conoscere più a fondo il sesto del gruppo, cioè Masami Obari, considerato oggi un cult-animator dopo il grande successo degli special televisivi di *Garo densetsu* (La leggenda del lupo affamato). Nato il 24 gennaio 1966 nella prefettura di Kanagawa, Obari è colui che si è occupato dell'aspetto forse più stupefacente e innovativo di *Dangaio*, cioè il design dei robot e l'animazione delle scene di combattimento. Distintosi prima come mecha designer in *Dancougar* (1985, Ashi Prod.), è poi approdato alla AIC come sakkan del secondo episodio di *Iczer 1* (AIC per Kubo shoten, 1986) e sakkan/mecha designer del terzo (1987). Tra il 1987 e il 1989 è rimasto occupato in *Dangaio* e contemporaneamente ha dato il suo apporto al monster design di *Guy* (1988, AIC per Mediastation), la serie di OAV del bravo Yorihisa Uchida.

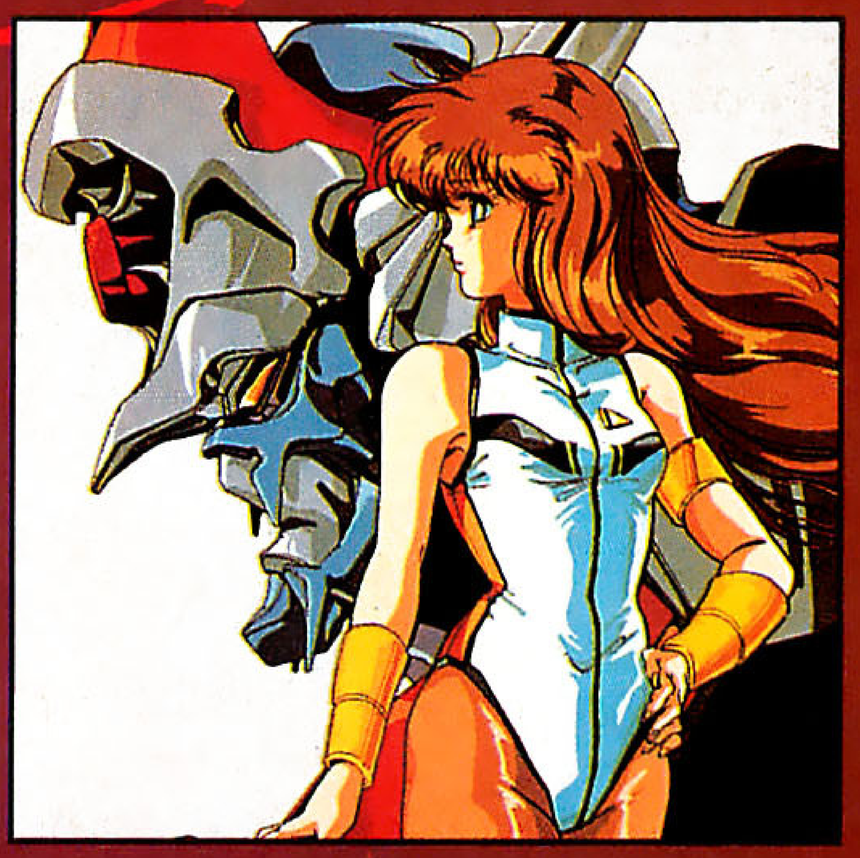
DOSSIER

Ancora, nel 1988 è stato sakkan, mecha designer e regista di *Moonlight Ramble*, quinto episodio della serie OAV di *Bubblegum Crisis* (Artmic/AIC per Toshiba EMI), e ha curato lo storyboard e la regia anche del sesto, *Red Eyes* (1989). Nel 1990 è stato sakkan del terzo episodio di *A.D. Police* (Artmic/AIC per Bandai) e l'anno successivo ha curato lo storyboard del video d'esordio di *Akai Hayate* (Dynamic/Minamimachi per Pony Canyon). Nel 1991 è arrivata la fama presso il grande pubblico televisivo con le animazioni dei mecha di *Fybird* (Sunrise) e il successo degli OAV di *Detonator Orgun* (Artmic/AIC per Polydor; Obari si è occupato di sakkan e regia); nel 1992 è tornato ospite nella nuova serie di *Guy* e ha curato due delle sigle iniziali più belle dell'anno: quelle della serie TV di *Tekkaman Blade* (IG Tatsunoko) e degli OAV di *Macross II* (AIC per Big West). Dunque, un curriculum di tutto rispetto per questo simpatico tuttofare dell'animazione che ci ha concesso una lunga intervista presso lo Studio Comet, dov'era occupato con *Garo densetsu*. Lasciamogli la parola!

Vorrei cominciare con Dangaio. *Che ricordi ha di questo personaggio?*
Senz'altro dei ricordi molto lontani! Quando ho cominciato a disegnare *Dangaio* avevo ventun anni ed ero entrato da poco nel mondo dell'animazione. Io sono un tipo che ama sempre proiettarsi nel futuro, perciò non mi piace tornare a discutere dei miei lavori passati: credo che l'esperienza mi abbia aiutato molto ad affinare la mia tecnica rispetto ai tempi di *Dangaio*, ma comunque penso che, anche grazie all'età, sia io che gli altri dello staff abbiamo profuso in quella serie un'energia che oggi faremmo fatica a ritrovare. Sì, forse il ricordo più intenso che ho è la passione con cui abbiamo affrontato quel lavoro.

Dangaio *è un robot molto particolare per i tempi in cui è stato prodotto: se non sbaglio quello era il periodo in cui furoreggiavano i robot super-realistici alla* Gundam & C. *Cosa vi ha spinti invece a ideare una serie che ricorda piuttosto gli eroi di Go Nagai?*
Io amo moltissimo le vecchie serie robotiche: *Getta robot* è il mio anime preferito e da alcuni anni ho avuto la possibilità di stringere una forte amicizia con Nagai e Ishikawa, due persone che stimo moltissimo. Il proposito dello staff che ha creato *Dangaio* è stato quello di riportare in vita la grande avventura dei primi robot usando tutte le nuove tecnologie che l'animazione ha sviluppato nel corso degli anni '70 e '80. Vedi, io continuo a ritenere che serie come i *Mazinga* o *Jeeg* siano dei capolavori, ma per forza di cose ai tempi in cui sono state prodotte le tecniche dell'animazione non erano ancora molto affinate...

A proposito, alcuni anni fa ho saputo da Nagai che lei e Hirano stavate progettando una nuova serie in OAV di Mazinga Z, *ma alla fine l'idea è stata abbandonata. Può spiegarci con più precisione cos'è successo?*
Certo! Non si trattava semplicemente di un progetto, ma era già qualcosa di più consistente: era persino pronto un film pilota di pochi minuti, in cui si vedeva Mazinga combattere nel quartiere di Shinjuku! La serie avrebbe dovuto chiamarsi



posto di protagonista. Durata ben 243 episodi, la serie tv è stata accompagnata anche da versioni per il grande schermo: Haro! Wanda airando no maki *(Hello! Il capitolo di Wonder Island, 1981),* Dr. Slump *(1982),* Hoyoyo! Sekai isshu dairesu *(Oioioi! La grande corsa attorno al mondo, 1983),* Hoyoyo! Nanabajo no himitsu *(Oioioi! Il segreto del castello di Nanaba, 1984),* Hoyoyo! Yume no miyako Mekaporisu *(Oioioi! Mechapolis, la capitale dei sogni, 1985),* Ncha! Pengin mura hare nochi hare *(Ciriciao! Al villaggio Pinguino sereno tendente al sereno, 1993),* Ncha! Pengin mura kara ai o komete *(Ciriciao! Dal villaggio Pinguino con amore, 1993). Prod. Toei doga.*

Space Adventure Cobra, *ottobre 1982*
*Serie animata creata subito dopo un omonimo lungometraggio giunto anche da noi, è tratta dal più noto manga di Terasawa, di cui alcuni episodi sono apparsi anche in Italia. Il film porta la regia di Dezaki (*Remi, Lady Oscar, Jenny la tennista, L'isola del tesoro, Oniisama e...*). Prod. TMS.*

Kinnikuman *(Mister Muscolo), aprile 1983*
Famosissimo eroe del mangaka Yude Tamago ('Uovo lesso', in realtà il duo Shimada/Nakai), Kinnikuman ha avuto l'onore di numerosi film e di una nuo-

DOSSIER

va serie televisiva dall'ottobre 1991. I film sono: Kinnikuman *(1984),* Oabare! Seigichojin *(Megasfacelo! Il Supergiustiziere, 1984),* Seigichojin VS Kodaichojin *(Il Supergiustiziere contro il Superuomo dell'antichità, 1985),* Gyakushu! Uchu kakurechojin *(Ribaltamento della situazione! Il Superuomo che si nasconde nello spazio, 1985),* Haresugata! Seigichojin *(Ganzo! Il Supergiustiziere, 1985),* Nyu Yoku kiki ippatsu! *(New York a un pelo dalla rovina, 1986),* Seigichojin VS S senshi *(Il Supergiustiziere contro il Combattente S, 1986). Ambientato nel mondo del catch, fu trasmesso in Francia coll'intento di passarlo in Italia, ma il fatto che un personaggio portava in volto una svastica (simbolo buddista in Giappone, ma nazista da noi) ne impedì la programmazione. La scorsa primavera si parlò di una sua acquisizione da parte della Fininvest assieme a* Dragon Ball *e* Dragon Quest *e dei relativi fumetti da parte di De Agostini, ma solo* Dragon Ball *è arrivato in Italia. Prod. Toei doga.*

Hadashi no Gen *(Gen a piedi scalzi), 1983*
Drammatico manga su un bimbo vittima della bomba di Hiroshima, ha conosciuto una versione dal vivo, trasmessa anche dalla RAI, e due anime, nel 1983 e nel 1986. Prod. Madhou-

Daimajinga (Grande Mazinga), scritto però in ideogrammi e non in alfabeto sillabico come il vecchio *Mazinga Z*.

I personaggi erano gli stessi della serie tv?
Sì, erano un po' rinnovati nel design, ma c'erano comunque Koji, Sayaka e compagnia. Anche Mazinga era rinnovato sotto molti aspetti: per esempio quando usava il raggio pettorale, l'effetto del calore era tale che la vernice rossa si scioglieva (un'idea ripresa nei *Minipersonaggi*, ndr); quando lanciava i pugni a razzo si aprivano sulle spalle delle condutture di scarico da cui usciva il fumo, un po' come un bazooka; inoltre, per renderli più realistici, i pugni, una volta lanciati, non tornavano a riagganciarsi alle braccia, così Mazinga doveva lottare senza! C'era una scena in cui un pugno andava a conficcarsi nella galleria della metropolitana e il metrò ci si schiantava addosso...

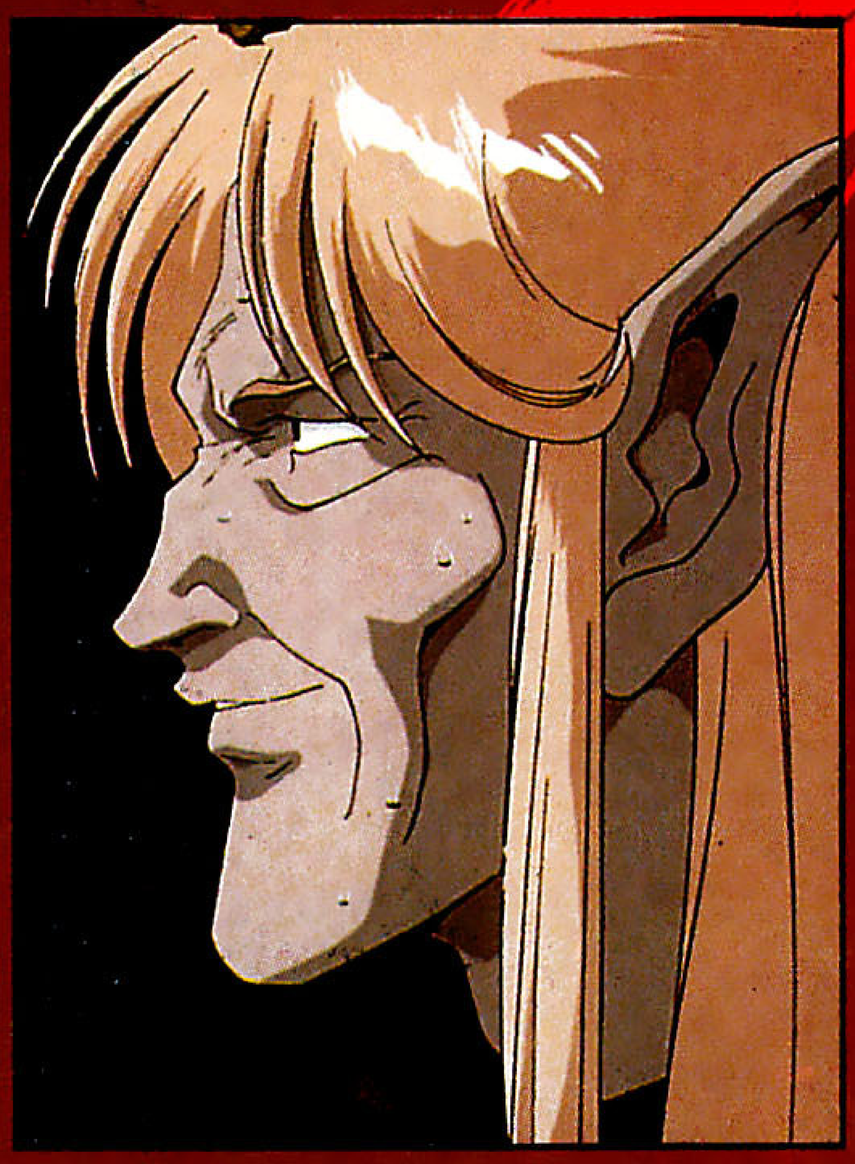
Un po' cruenta...
D'altronde, volevamo far rivivere l'atmosfera del manga: nel fumetto originale di Nagai per il primo centinaio di pagine non è chiaro se Mazinga sia un eroe o un demonio, così anche nell'OAV abbiamo voluto mantenere questa ambiguità del personaggio.

Come mai poi non se ne fece più nulla?
Ci fu un inghippo: su "Animage" e "B-Club" qualcuno pubblicò la notizia che stavamo facendo un nuovo *Mazinga*; la Toei quando lo vide andò a protestare dalla Dynamic dicendo che i diritti sull'animazione di *Mazinga* sono solo loro e che non tolleravano altre edizioni animate, così abbiamo dovuto bloccare tutto.

Anche lo scorso inverno, quando la Bandai propose alla Dynamic di rifare Mazinga Z la Toei bloccò il progetto.
Uhm, è un atteggiamento che non capisco molto bene. Forse dipende dal fatto che molti degli attuali dirigenti della Toei sono persone che vent'anni fa hanno lavorato alla serie originale, perciò conservano ricordi tanto intensi di quei tempi da non sopportare che nessun altro si occupi di un'eventuale riedizione...

Ma questo progetto suo e di Hirano a quando risale?
A qualche mese prima di iniziare il lavoro su *Dangaio*. Si può dire che *Dangaio* sia stato il nostro modo di sfogarci per non aver potuto fare *Mazinga*!

Se Mazinga *è pressoché contemporaneo a* Dangaio, *devo immaginare che anche il mecha design fosse molto simile. So che nella versione Bandai Mazinga Z aveva un design alla Giant Robot...*



Noi nel nostro *Mazinga* volevamo mantenere la struttura rotondeggiante dell'originale, perciò non c'erano molte differenze. L'unica nota molto innovativa era che il Pilder era una sorta di grande jet che si agganciava sulla schiena di Mazinga e solo la punta, dove c'era la cabina di pilotaggio, si ripiegava dentro la testa del robot; ancora, non esisteva Aphrodite A ed era sostituita da una veicolo volante a cui Mazinga si agganciava un po' come il Double Spacer di Grendaiza (da noi, il Goldrake due pilotato da Alcor, ndr).

Il design di Dangaio *è veramente su-*

perbo: non segue né la linea dei robot tondeggianti di Nagai, né quella quadrata di Gundam e soci. Da dove è nata l'idea per un design tanto innovativo?

La struttura di Dangaio rispecchia più o meno quella dei muscoli dell'uomo: se si guarda un testo di anatomia si può notare abbastanza bene la somiglianza. Le parti più esposte ai colpi, come le spalle e la testa, sono poi protette da strutture simili a quelle di elmi e armature. Infine, l'idea di un robot formato da più navicelle che si uniscono proviene direttamente da *Getta robot* che, come ho detto, è il mio eroe preferito!

Un altro aspetto innovativo di Dangaio, *anche se questo è dovuto soprattutto a Hirano, è la presenza di eroine in luogo dei maschi che sino allora avevano dominato il mondo dei robot...*

Sì, credo che in quel momento fosse un concetto rivoluzionario, anche se nell'arco di pochi mesi scoppiò la moda di simili personaggi: prima le *Dirty Pair*, poi è arrivato Sonoda con suoi *Gallforce* e *Bubblegum Crisis*, più tardi ancora Asamiya con le ragazze di *Silent Möbius*...

In che modo era suddiviso il lavoro tra voi dello staff di Dangaio?

A livello di animazioni, io mi occupavo della supervisione di tutti i disegni meccanici; inoltre ho curato lo storyboard delle scene di combattimento, dal momento in cui le macchine si uniscono e Dangaio comincia a combattere. La supervisione dei disegni di personaggi 'in carne e ossa' è invece stata affidata a Onuki.

Non è stato complicato far muovere un robot dal design complesso come Dangaio?!

Come ho detto, mi sono occupato di persona di tutti i disegni in cui Dangaio appare, perciò... fin dall'inizio ero cosciente del lavoro che avrei dovuto affrontare disegnando un robot tanto complesso! Così non me ne sono fatto un problema.

Parliamo un po' di un tema che adesso interessa molto noi di **Mangazine**: *ci arrivano tantissime lettere di ragazzi e ragazze che vogliono diventare animatori e che si offrono di lavorare presso Araki, Nagai o altri autori. Sono così tante che abbiamo intenzione di dedicare presto un lungo articolo a una dettagliata spiegazione di come vengono prodotti gli anime in Giappone e che difficoltà può incontrare uno straniero in questo paese; ma intanto può aiutarci lei a darci un'idea di come è diventato animatore?*

Da bambino mi piaceva molto guardare gli anime: di recente, quando ho cambiato casa, ho trovato pacchi di disegni di Mazinga, Getta e altri personaggi e... sono rimasto stupito io stesso del fatto che una volta sapevo disegnare quasi meglio di adesso! Poi, alla scuola media e al liceo mi sono gettato anima e corpo negli sport e nell'attività fisica e solo verso il secondo anno del liceo ho ripreso a interessarmi agli anime. Il 'colpevole' è stato un mio amico, che un giorno mi ha portato a casa una videocassetta con la sigla iniziale di *Bryger*, quella animata da Yoshinori Kanada (vedi "Tutti gli uomini di Miyazaki" su **Mangazine** 20): sono rimasto così colpito dal dinamismo di quelle immagini che ho

DOSSIER

se per Gen Production.

Stoppu! Hibarikun *(Fermati, Hibari!), maggio 1983*
*Primo anime con protagonista un transessuale, ne narra i tentativi di circuire il povero Yusaku! Eguchi, l'autore del manga, è noto anche come illustratore e character designer (*Rojin-Z, *ecc.). Prod. Toei doga.*

Kyattsu ai *(Cat's Eye)* – Occhi di gatto, *luglio 1983*
Fumetto d'esordio di Hojo, è stato per lungo tempo uno dei manga trainanti di "Jump" e ha avuto un buon successo anche nel nostro paese. Prod. TMS.

Kyaputen Tsubasa *(Capitan Tsubasa)* – Holly e Benji, due fuoriclasse, *ottobre 1983*
Prima che in Giappone scoppiasse la mania del calcio già c'era Capitan Tsubasa!! Ideate da Yoichi Takahashi, le vicende di Tsubasa (Holly) e amici sono state trasposte in una serie TV e nei film Yoroppa daikessen *(Grande scontro decisivo in Europa, 1985),* Ayaushi! Zennippon Junia *(Pericolo! Torneo Giapponese Juniores, 1985),* Asu ni mukatte hashire *(Corri verso il domani, film-montaggio, 1986),* Sekai daikessen!! Junia Warudo Kappu *(Grande incontro mondiale!! La Coppa del Mondo Juniores, 1986). Dal 1989 venne realizzata una serie di 13 OAV dal titolo* Shin Kyaputen Tsubasa *(Il nuovo 'Capitan Tsubasa').*

DOSSIER

Prod. tv/film Tsuchida Prod.; OAV J.C. Staff/Animate Film).

Yume senshi Uinguman *(Wingman, il guerriero dei sogni), febbraio 1984*
Tratto dal primo fumetto di successo di Masakazu Katsura, è una love-comedy supereroistica incentrata sulle vicende di Kenta Hirono che, grazie ad Aoi, una ragazza di un'altra dimensione, diventa l'eroe Wingman e combatte contro gli invasori provenienti da Podrims. Prod. Toei doga.

Yoroshiku Mekadokku *(Piacere, Mechadock), settembre 1984*
Creata da Ryuji Tsujihara, la serie ha per protagonista Jun che, oltre a gestire la carrozzeria Mechadock, combatte contro i rivali Wataru e Watanabe a bordo di auto da lui messe a punto. Prod. Tatsunoko.

Seikimatsu kyuseishu densetsu Hokuto no Ken *(Il pugno della Stella del Nord, la storia del salvatore di fine secolo), ottobre 1984*
Anche qui non servono spiegazioni! Diviso in due serie, la seconda è iniziata nel marzo 1987. Il film è del 1986. Prod. Toei doga.

Kochira Katsushikaku Kameari koen mae hashutsujo *(Qui stazione di polizia del parco di Kameari, quartiere di Katsushika), 1985*
Creato da Akimoto, è il più lungo manga ancora in

deciso di darmi all'animazione. Ancora prima, in *Daitan* o in capolavori come la penultima puntata di *Zanbot*, ero rimasto affascinato dal lavoro di Kanada, ma a quel tempo non sapevo ancora di preciso come venivano fatti gli anime né immaginavo che quei disegni fossero opere di un'unica persona... Tornando al mio approccio con l'animazione, intanto vorrei precisare che la mia ambizione non è mai stata quella di diventare cartoonist nel senso stretto del termine: il mio sogno è quello di creare delle immagini che si muovono e dunque mi sento molto più appagato dal lavoro di regista. Peraltro mi interesserebbe anche dirigere film dal vivo, ma proprio l'influenza di Kanada e altre ragioni pratiche mi hanno spinto verso il mondo degli anime. Così, a diciannove anni, ho cominciato a lavorare part-time come animatore, con l'intenzione di raccogliere un'esperienza che mi sarebbe stata utile il giorno che fossi diventato regista.

Non ha frequentato scuole specialistiche, e in ogni caso cosa ne pensa di simili istituti? A quanto ho osservato in questi anni mi sembra che negli studi ci sia ben poca gente uscita dalle scuole d'animazione...

Esatto, le scuole non danno nessuna sicurezza di assunzione in uno studio, e tutti gli animatori più noti sono gente che al massimo le ha frequentate per un paio di mesi per poi abbandonarle. Alle scuole di animazione ti insegnano un mucchio di cose che nella pratica non hanno la minima utilità; inoltre ti ficcano in testa l'idea che un animatore è uno schiavo che lavora 24 ore al giorno senza ricevere un quattrino. Anche se in molti casi questo è vero, quando si ha la volontà e la capacità di fare qualcosa di buono si può senz'altro guadagnare più di

qualsiasi semplice impiegato: io ho 27 anni ma, per fare un esempio, col mio lavoro sono già riuscito a comprarmi una casa e nel caso di un buon contratto non è inusuale che mi becchi anche un centinaio di milioni. Però i giovani che escono dalle scuole sono già rassegnati a fare la fame, perciò mancano di vigore e forza di volontà. È meglio conservare intatta la propria originalità ed energia e fare la gavetta in qualche studio.

Lei ha detto che preferirebbe fare il regista; ma mi sembra che finora il suo lavoro si sia principalmente rivolto al design...

Purtroppo sì, anche se questa non era la mia intenzione. Un'altra cosa che mi dispiace del lavoro che faccio ora è che, piuttosto dei video, vorrei dedicarmi di più agli special televisivi e ai film cinematografici come con *Garo densetsu*: i video hanno un'audience estremamente limitata, mentre al cinema e in TV si raggiungono milioni di spettatori. Quando mi occupavo solo di OAV ricevevo qualche cartolina di fan maschi; dopo aver curato la sigla iniziale di *Tekkaman Blade* lettere e cartoline sono aumentate a dismisura e tantissime ragazze che sino allora non mi conoscevano hanno cominciato ad apprezzarmi. Ancora, per *Garo* abbiamo ricevuto più di 7.000 cartoline!

Dunque il suo obiettivo ultimo potrebbe essere diventare regista di una serie televisiva?

Uhmm, forse più delle serie tv sarebbe interessante continuare con gli special televisivi. Le serie richiedono tempi di lavoro molto ristretti ed è difficile mantenere

DOSSIER

corso e conta ben 82 volumetti. Storia di uno sgangherato poliziotto senza paura e maniaco di elettromeccanica, ha avuto un film dal vivo nel 1977 e due cortometraggi animati, Bachiatari Ryosan no maki *(Così impari, Ryo)* e Shiruba Tsua no maki *(Silver Tour) presentati alle feste della Shueisha.*

Haisukuru! Kimengumi *(È il liceo, Kimengumi!), ottobre 1985*
Kimengumi è il nome di un gruppo di ragazzacci perversi guidato da Rei Ichido. La vicenda inizia quando arrivano al liceo, dove faranno strage di compagne! Il manga è di Motoei Shinzawa; è stato prodotto anche un film originale nel 1986. Prod. Tsuchida – Studio Gallop – Studio Comet per Nas.

Kimagure Orenji Rodo *(La capricciosa Orange Road)* – È quasi magia, Johnny, *1985*
*Portato in animazione la prima volta nel 1985 in un film realizzato per una festa "Jump", è arrivato in TV nel 1987. Nel 1988 ci fu un'edizione cinematografica (*Ano hi ni kaeritai, *Vorrei tornare a quel giorno, regia di Tomomi Mochizuki) e tre serie di OAV: la prima di due episodi e la seconda di quattro nel 1989; la terza, di due, nel 1991. Prod. Studio Pierrot per Toho.*

DOSSIER

Dragon Ball, *febbraio 1986 Altra serie su cui ogni commento è superfluo! Dall'aprile 1989 ha cambiato titolo in* Dragon Ball Z; *da settembre (puntata 200) la storia è stata spostata avanti di alcuni anni (Gohan viene raffigurato come un sedicenne). I film sono:* Shenron no densetsu *(La leggenda di Shen Lon), 1986,* Majinjo no nemurihime *(La bella addormentata del castello stregato, 1987),* Makafushigi daiboken *(La straordinaria avventura nell'occulto, 1988),* Dragon Ball Z *(1989),* Kono yo de ichiban tsuyoi yatsu *(Il più forte al mondo, 1990),* Chikyu marugoto daikessen *(Il supermegascontro decisivo sulla Terra, 1990),* Supasaiyajin da Son Goku *(Son Goku, sei un super Sireman!, 1991),* Tobikkiri no saikyo tai saikyo *(Lo scontro volante del più forte contro il più forte, 1991),* Gekitotsu!! Hyakuoku pawa no senshitachi *(Superscontro! I combattenti da dieci miliardi di potenza! 1992),* Kyokugen batoru!! Sandai supasaiyajin *(Battaglia al limite! I tre grandi Supersiremen, 1992),* Moetsukiro!! Nessen, Ressen, Chogekisen *(Bruciate!! Battaglia ardente, lacerante, superdistruttiva, 1993),* Ginga girigiri!! Bucchigiri no sugoi yatsu *(Ai confini della galassia!! Il superscazzottatore, 1993). È in preparazione la serie di OAV* Dragon Ball Z gaiden *(Dragon Ball Z - Avventure*

una qualità elevata in tutti gli episodi, mentre con special e film cinematografici si può ottenere il doppio risultato di audience ampia e buon livello qualitativo... Il difetto degli OAV è che, per quanto ben fatti, dopo pochi mesi vengono dimenticati da tutti; programmi televisivi e film godono invece di una 'vita' molto più lunga. Comunque sia, se mi si dà qualche mese di tempo per mettermi avanti col lavoro, potrei anche accettare una serie tv. Tempo fa mi era stato proposto di fare una nuova serie di *Gatchaman:* dei vecchi eroi rimaneva solo Ken, diventato direttore dell'istituto dei Gatchaman, mentre tutti gli altri personaggi erano nuovi. Poteva essere una buona occasione, ma per varie questioni l'idea fu accantonata... purtroppo accade spesso che buoni progetti vengano abbandonati per le cause più impensabili!

A proposito, per finire, può indicarci le novità su cui è ora impegnato?
L'unico progetto sicuro al momento è un film cinematografico di *Garo densetsu,* di circa 90'; poi da tempo circola la voce di una serie di OAV di *Elementalors,* il manga di Takeshi Okazaki (vedi introduzione a *Bastard!!* su "Z Comix Speciale Estate", ndr).

Infine, un messaggio agli aspiranti animatori italiani!
Uhmmm, credo che si trovino a lavorare in un ambiente molto più difficile e povero di aspettative di noi giapponesi... Proprio per questo vorrei consigliarli di non scoraggiarsi mai e di continuare per la loro strada con tutta la forza che hanno nell'animo!

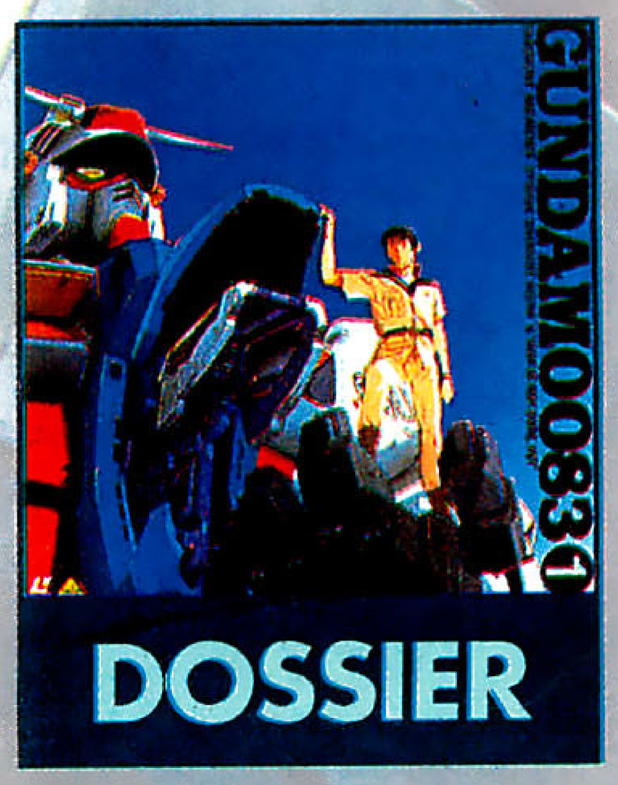
Ringraziamo il sig. Yamazaki (Asatsu) e la AIC.
Tutte le immagini: © 1987/1990 AIC/ARTMIC/EMOTION. All rights reserved. Published by permission.
Questo articolo: © 1993 TBM. All rights reserved.
Si ringraziano: Studio Comet, AIC, Hero Inc.
DANGAIO è pubblicato nella collana MANGA VIDEO, edita da Granata Press. Distribuzione Ricordi.

PORTFOLIO

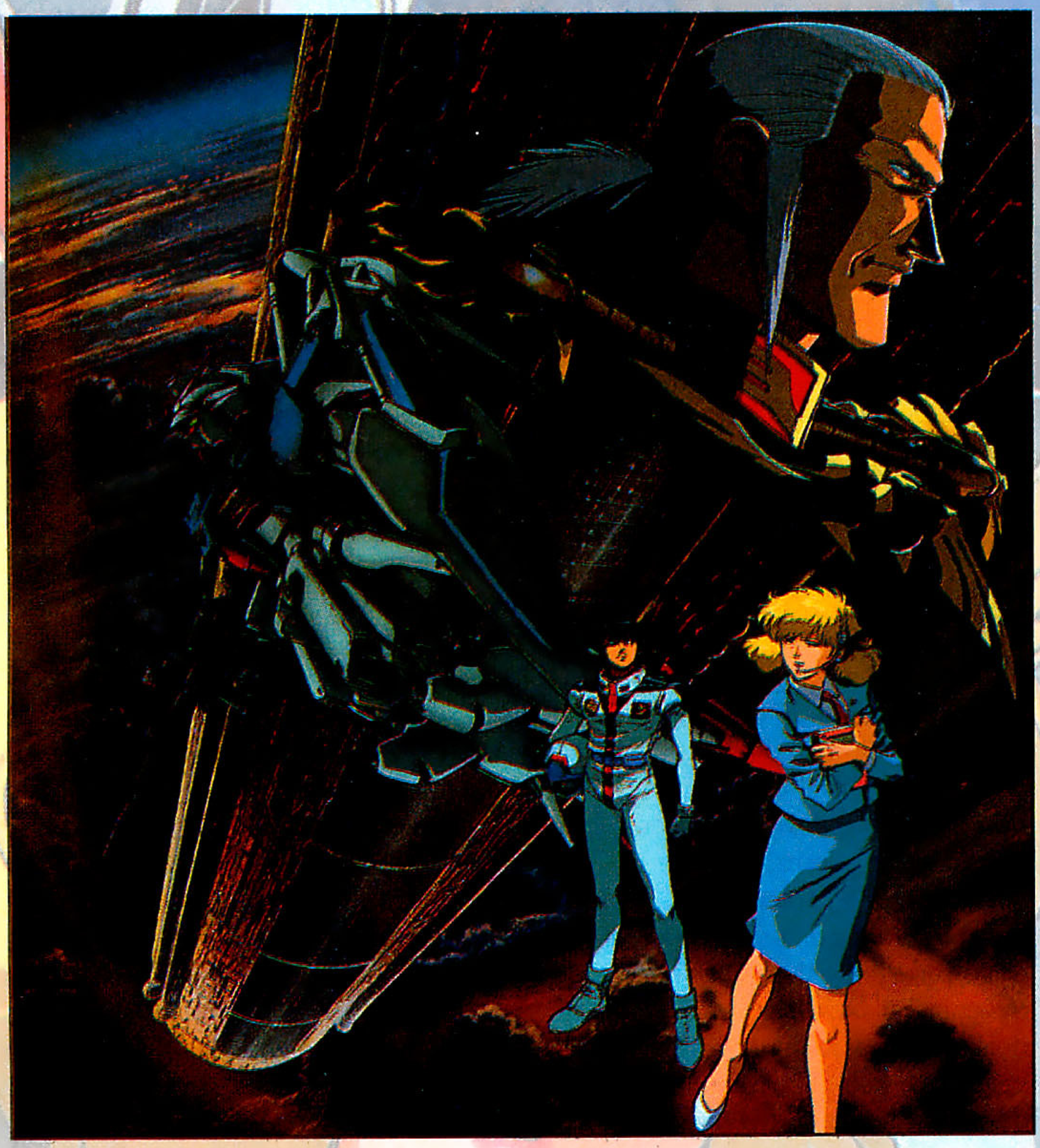
GUNDAM 0083

STARDUST MEMORIES

A CURA DI FEDERICO COLPI



Al contrario di molti eroi lanciati nei fumetti e poi portati in televisione o in OAV, *Gundam* è nato come anime: conseguenza logica, per gustarselo degnamente bisogna godersi la versione animata! Di *Gundam* esistono numerose riduzioni a fumetti, tutte però di livello molto scarso e perlopiù apparse in riviste come "Comic Bonbon" (Kodansha) destinate ai bambini dell'asilo e dei primissimi anni delle elementari. Come fare dunque a presentarvi in modo onorevole una serie stupefacente come *Gundam 0083*? Ci sono voluti tre anni di intense trattative ma alla fine siamo riusciti a escogitare il sistema migliore: nientemeno che degli anime-comics! L'idea ha cominciato a concretizzarsi oltre un anno fa, dopo l'uscita di *Mobile Suit Gundam - Illustration World*. Convinta della buona qualità del lavoro di Granata, la Sunrise ha deciso di stampare una serie di tredici anime-comics di *0083* e, novità delle novità, di fare uscire l'edizione italiana addirittura prima di quella giapponese! Sembra che la sorte di anime-comics come *Nausicaä*, *Nadia* e *Gundam F91*, a cui si sono aggiunti di recente *Porco Rosso*,



esterne alla storia originale). Prod. Toei doga.

Ginga - Nagareboshi Gin *(Zanna d'Argento - Gin la cometa), aprile 1986*
Tratto da un fumetto di Yoshihiro Takahashi, è un anime molto singolare che narra le avventure di un lupetto che vuole ammazzare l'orso Akakabuto (Elmo Rosso) per vendicare il nonno e il padre. Prod. Toei doga.

Seinto Seiya *(Seiya il santo)* – I Cavalieri dello Zodiaco, *ottobre 1986*
Anche per gli eroi di Kurumada, niente commento! Da noi i film originali sono distribuiti in esclusiva da Granata Press. Prod. Toei doga.

City Hunter, *aprile 1987*
Niente commenti neppure per Ryo Saeba! Dall'aprile 1988 la serie tv ha cambiato titolo in City Hunter 2, *quindi in* City Hunter 3 *(ottobre 1989), poi in* City Hunter '91 *(aprile 1991). Esistono tre film originali:* Ai to shukumei no Magunamu *(La Magnum dell'amore e del destino, 1989),* Baycity Wars *(1990),* Hyakuman doru no inbo *(Il complotto da un milione di dollari, 1990). Prod. Sunrise.*

Tsuide ni Tonchinkan *(C'è pure Tonchinkan), ottobre 1987*
Nonsense-manga di Koichi Endo; Tonchinkan è il nome di un gruppo di ladri che hanno per caratteristica l'incapacità di realizzare

DOSSIER

furti fruttuosi... Prod. Studio Comet per Nas.

Sakigake!! Otokojuku *(Avanti tutti! Scuola preparatoria dei maschi), febbraio 1988*
Tratto dal fumetto di Akira Miyashita, fu scambiato da molti per la nuova serie di Ken! *In realtà narra le avventure di Momotaro e compagni, liceali sbandati raccolti da Heihachi Edajima nella sua scuola preparatoria. I ragazzi diventeranno dei campioni di scazzottamenti. Nel 1988 è uscito un film originale. Prod. Toei doga.*

Kenritsu Umisorakoko yakyubuin Yamashita Tarokun *(Taro Yamashita, membro del club di baseball del Liceo Prefetturale Umisora), 1988*
Tratto da un manga comico-sportivo di Koji Koseki, narra del giovane liceale Taro Yamashita, il peggior giocatore nella storia del baseball. Però, grazie al senso di cameratismo che riesce a infondere alla sua squadra, a poco a poco diventa un eroe... L'anime è stato presentato durante il "Jump Anime Carnival". Prod. Shin'Ei Doga/Ajiado.

Kosukesama Rikimarusama Konpeito no ryu *(Kosuke, Rikimaru e il drago dell'isola Konpei), 1988*
*Film originale di Akira Toriyama diretto da Ashida (*Dr. Slump, Ken, Takamaru, *ecc.), fu presentato nel*

Lady Oscar, *Lupin* e tanti altri, abbia insegnato alla Sunrise che l'Italia è anche un paese di pirati (come darle torto?), così, per evitare che una certa rivista nostrana piratasse anche *0083*, è stato deciso di dare la precedenza all'edizione Granata. Assieme usciranno anche edizioni in cinese per il mercato di Taiwan e Hong Kong e in inglese per USA e Regno Unito. L'intero lavoro di impostazione, design e stampa verrà effettuato in Giappone sotto il controllo diretto della Sunrise in modo da garantire una altissima qualità: traduzione e lettering vengono invece curati dagli specialisti di Granata in Italia. Un lavoro che solo per spese di spedizione e di telefono tra le varie redazioni sparse tra Tokyo, Bologna, San Francisco, Taipei, Seul e Hong Kong ci costa circa il quadruplo di un manga (soprattutto adesso con yen e dollaro alle stelle!), ma che affrontiamo volentieri per offrirvi l'emozione di gustarvi *Gundam* come deve essere gustato: con i disegni, i colori, le atmosfere del cartone animato! In occasione della pubblicazione di *Sunrise Animation Film Comics – Gundam 0083* (questo è il titolo esatto) abbiamo preparato una campagna informativa alla grande su **Mangazine** e "Zero" che vi terrà compagnia per parecchi mesi: vi daremo così la possibilità non solo di raccogliere una collezione di tredici coloratissimi anime-comics, ma di farvi una vera e propria biblioteca di *Gundam 0083* con gli articoli e le immagini che saranno via via pubblicate sulle vostre due riviste preferite! E mi raccomando: stressate fin da adesso il vostro edicolante con le prenotazioni perché il primo volume di *0083* è in arrivo a dicembre!

IL MONDO DI *GUNDAM 0083*

Per capire il mondo di *Gundam* è necessario tenere sempre come riferimento la tavola cronologica pubblicata su **Mangazine** 18. Come ben sapete, le vicende del Gundam RX-78 (quello di Peter Rei) cominciano nell'anno 0079 dell'Era Spaziale, di solito indicato come 0079 UC (Universal Century), quando scoppia la tremenda guerra fra Federazione Terrestre e Principato di Zion. Iniziata il 3 gennaio 0079, si conclude il 31 dicembre dello stesso anno con la caduta di A Baoa Ku, la gigantesca base spaziale delle armate di Zion. Come vi ricorderete dalla serie televisiva, le ultime ore del Principato sono particolarmente dense di avvenimenti inattesi: Giren Zabi uccide il padre e assume il controllo delle truppe del Principato; Kishiria, sorella di Giren, lo trucida dopo poche ore per vendicare il genitore; Peter Rei e Char si scontrano nello spazio ma ancora una volta nessuno dei due riuscirà ad avere la meglio sull'avversario... La storia di *Gundam 0083*

comincia proprio dalla battaglia di A Baoa Ku (curiosità: il nome della base spaziale si ispira a quello di un personaggio de *Le mille e una notte*). Egeeyu Derasu, ufficiale di Zion, alla morte di Giren si rende conto che ormai la capitolazione di A Baoa Ku è questione di poche ore. Raccolti i suoi uomini, decide di fuggire dalla base spaziale per rifugiarsi nello spazio in attesa dell'occasione per vendicarsi della Federazione Terrestre e, dopo una discussione tesissima, riesce a portare con sé anche Anabel Gatoh, valoroso pilota di mobile suit noto col nome di 'Incubo di Salomone'. Nel marzo dell'anno successivo, dopo la caduta di Zion e la stipulazione della pace, Derasu decide di costruire la base orbitante 'Giardino delle Spine', dalla quale si prepara ad attaccare la Terra. Anno 0083: il momento è arrivato e Zion si appresta a risorgere...

«TRAFUGATE GUNDAM!»

Alla base federale di Trington, in Australia, sono in corso duri allenamenti tra i cadetti piloti comandati dal capitano Bunning: a bordo di MS-06 Zac II, modelli che alla fine della guerra sono stati confiscati a Zion dai federali, i giovani sottotenenti Ko, Chuck e Curcus cercano di raggiungere il Powered Gim del tenente Allen. La loro straordinaria dedizione è facilmente spiegata: oggi, 31 ottobre, giungerà a Trington la nave Albione, una corazzata di classe 'Base Bianca' che trasporta un nuovo modello di Gundam il cui pilota sarà scelto tra

corso del "Jump Anime Carnival".

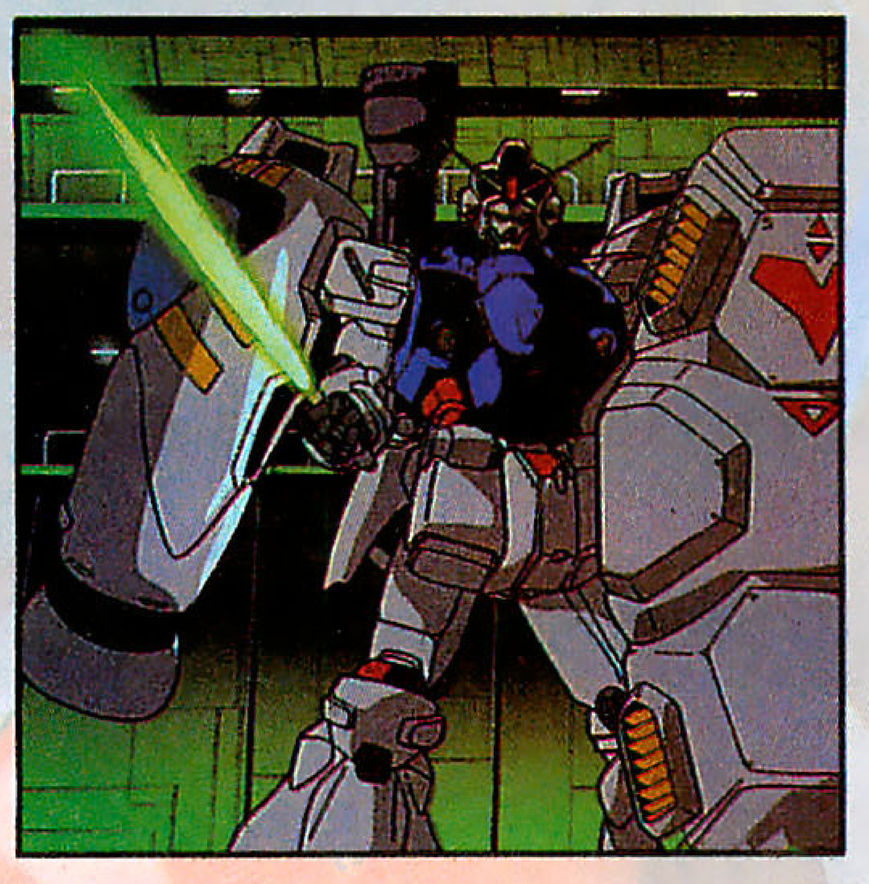
Moeru!! Oniisan *(Forza, fratellone!), marzo 1988*
Tratto da un fumetto comico di Tadashi Sato, narra le vicende di Ken'ichi, un bimbo allevato nelle montagne da un burbero vecchio. Diventato adulto, Ken'ichi scende in città assieme a un lupo suo amico e ritrova la famiglia d'origine. Nel 1989 sono stati realizzati anche due OAV. Prod. Studio Pierrot per Toho.

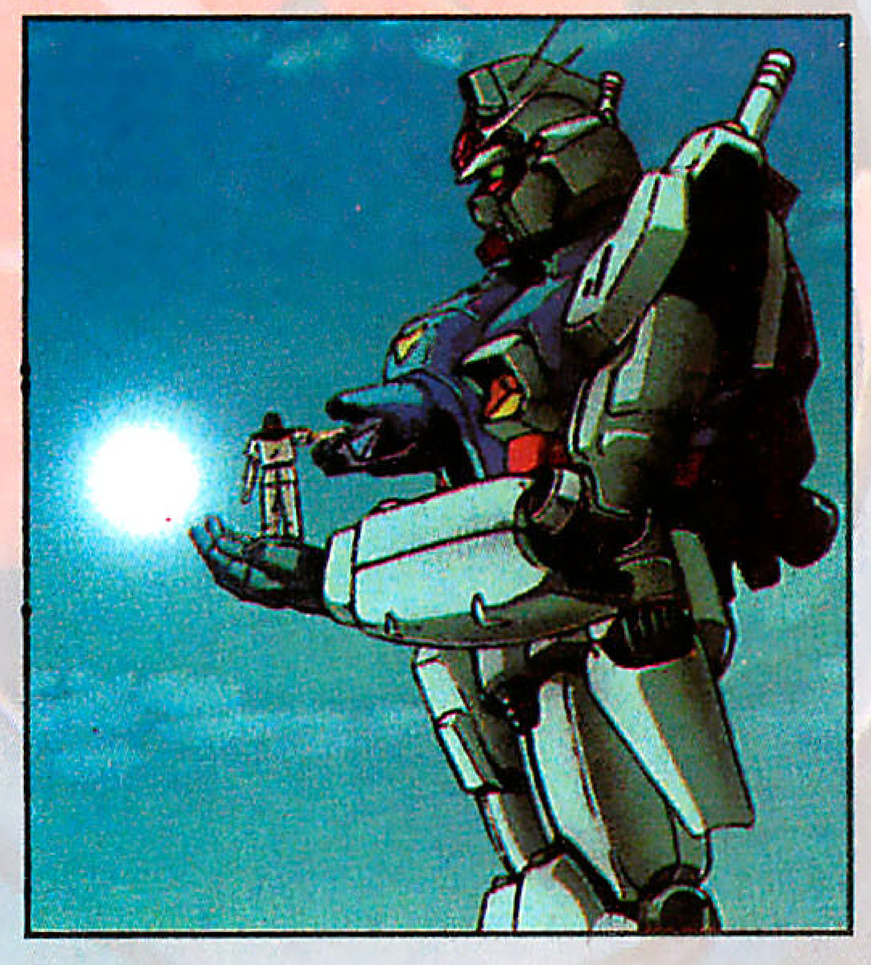
Bao raihosha *(Baoh il visitatore)* – Baoh, *1989*
*Versione OAV dell'omonimo fumetto di Hirohiko Araki, è stato diretto dal veterano Hisayuki Toriumi (*Baldios, Gatchaman, Tekkaman*). Prod. Studio Pierrot.*

Fuma no Kojiro *(Kojiro dei Fuma), 1989*
Versione animata di un manga di Kurumada precedente a Saint Seiya, *ha avuto tre versioni: i sei video del 1989, altri sei sottotitolati* Seiken sensohen *(La guerra del pugno sacro) nel 1990 e l'episodio finale* Fuma hanranhen *(La rivolta dei Fuma) nel 1992. Il character design è di Shingo Araki. Prod. Animate Film.*

Dragon Quest, *dicembre 1989*
Versione televisiva del videogame omonimo (Enix), ha come character designer il grande Akira Toriyama. In Italia e Francia è

DOSSIER





stata spesso scambiata con un'inesistente serie di Dragon Ball ZZ.

Ankoku shinwa *(Miti divini dell'oscurità), 1990*
*Breve serie in due OAV (*Gaki no sho, *Il capitolo dei demoni affamati;* Ten no sho, *Il capitolo del cielo), è tratta da un fumetto horror di Daijiro Moroboshi. Prod. Ajiado.*

Kennosukesama *(Kennosuke), 1990*
Film originale di Toriyama presentato nel corso della manifestazione "Toriyama Akira - The World", fu diretto da Minoru Okazaki. Come il precedente Kosukesama Rikimarusama, *è ambientato in un'epoca indefinita, dove il medioevo convive con la fantascienza. Prod. Toei doga.*

Pink Mizudorobo amedorobo *(Pink - Ladra di acqua, ladra di pioggia), 1990*
Presentato con Kennosukesama, *è ideato da Toriyama e diretto da Toyoo Ashida. Prod. Toei doga.*

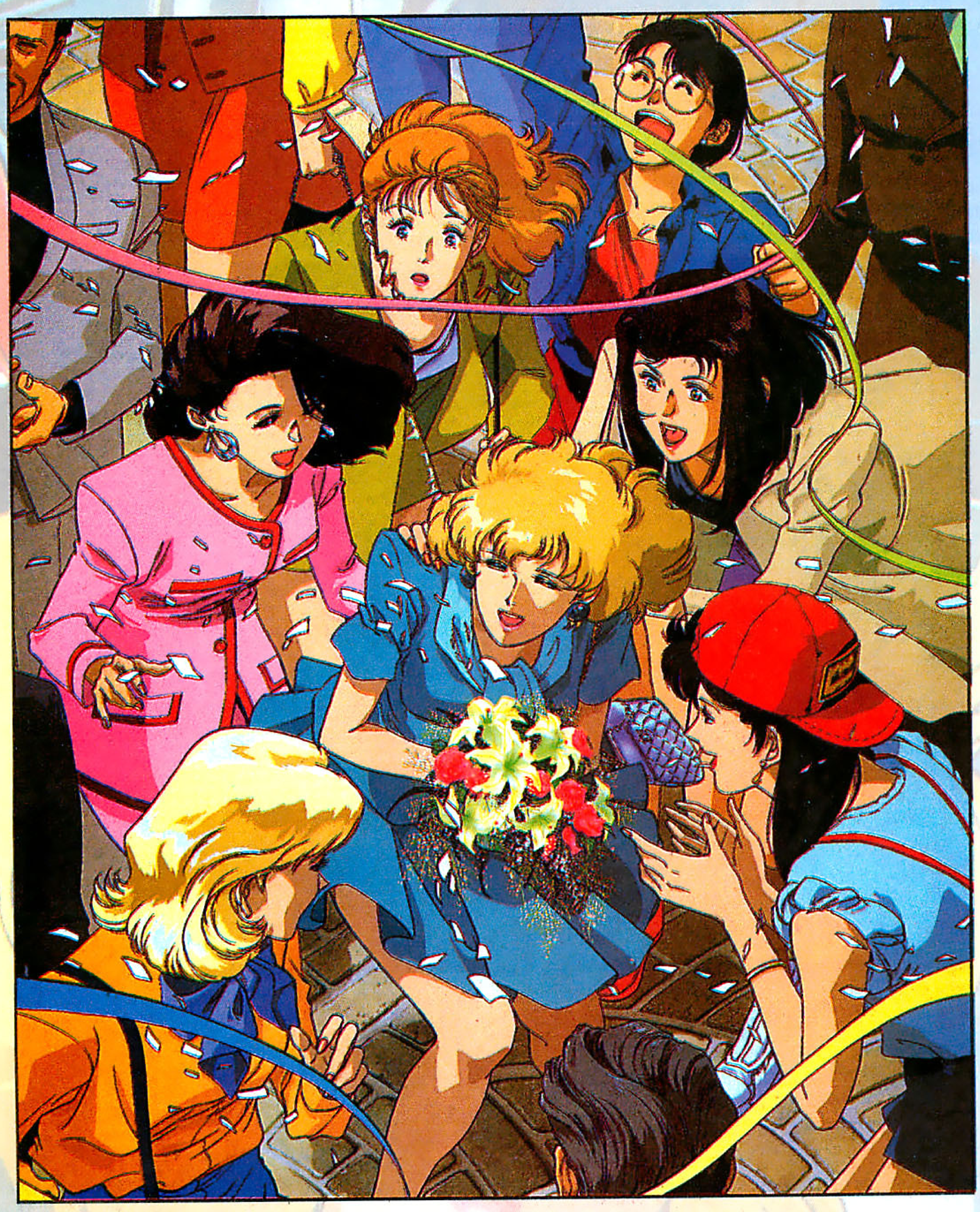
Majikaru Tarurutokun *(Il magico Taruruto), settembre 1990*
Tatsuya Egawa è conosciuto per 'tragicommedie sentimentali' come Be-Free, Golden Boy, *o* Tokyo daigaku monogatari *(Storie dell'università di Tokyo). Taruruto, il suo primo personaggio per bambini, sin dall'inizio ha guadagnato un successo straordinario.*

gli uomini di Bunning! Tuttavia raggiungere il tenente Allen non è una cosa facile: il suo Gim è stato armato con un potente back-pack, ossia un impianto di razzi che gli permette di fare dei salti a grande distanza. Gli Zac non riescono a stargli dietro e Chuck, nel tentativo di seguirlo sul ponte del relitto di una colonia, si incastra col suo Zac tra le lamiere ormai marcite.
L'esito dell'esercitazione sembra aver favorito Allen, ma Ko e Chuck non si demoralizzano: appena atterra Albione si recano subito a visitarla e lì conoscono Nina, una bella ingegnere della Anaheim Electronics, ditta produttrice dei Gundam. Ma Ko, maniaco di mobile suit, non ha certo occhi per Nina: lo interessa più il fatto che la nave porti non uno ma due Gundam e il secondo sembra addirittura destinato a essere equipaggiato con armi nucleari! Ma... l'uso di armi nucleari non era stato vietato dal Trattato del Polo Sud?? Intanto, quasi a confermare l'ipotesi di Ko, Synapus, capitano di vascello dell'Albione, si reca da Marnerie, comandante di Trington, per iniziare le procedure per l'installazione di testate nucleari sul Gundam Due. Marnerie l'accompagna al magazzino, rimasto chiuso sin dalla firma del Trattato del Polo Sud... Probabilmente se sapesse cosa sta succedendo a pochi chilometri dalla sua base non si azzarderebbe ad aprire il deposito nucleare: nascosto tra i monti che circondano Trington c'è infatti Gatoh, l''Incubo di Salomone', con le sue truppe! Con l'aiuto di Oobil (nome in codice: Brau Angel), un tecnico della Anaheim che è in realtà una spia di Zion, Gatoh riesce a introdursi negli hangar di Albione travestito da capitano federale. Sotto lo sguardo atterrito di Nina, l'ufficiale di Zion riesce a salire sul Gundam Due e a portarlo fuori dall'hangar: intanto una pioggia di missili si abbatte su Trington per creare confusione e facilitare la fuga di Gatoh! Nel panico, Ko non trova niente di meglio che salire sul Gundam Uno per inseguire il Due, mentre Keith, Curcus e Allen salgono sui loro Zac II e Powered Gim per cercare di proteggere Trington. A spalleggiare Gatoh c'è anche Gaily che, a bordo di un Rick Dom II, colpisce a morte Curcus. Gatoh e Gaily si preparano

a fuggire coperti dal bombardamento missilistico di Zion quando una voce impone a Gatoh di fermarsi: è Ko, che a bordo di Gundam Uno si prepara ad affrontare il temibile 'Incubo di Salomone'!

PROGETTO 0083

Con questo susseguirsi di vicende mozzafiato, fedelmente riprodotte nel primo numero dell'anime comic in edicola da dicembre, inizia la saga di *Gundam 0083*: ma cos'è che ha reso questa serie di OAV uno dei più grandi successi nella storia dell'animazione per home-video? Nei prossimi numeri vi presenteremo tutti i retroscena della nascita di *0083*, raccogliendo interviste e dichiarazioni di produttori e animatori: oggi, visto anche lo spazio limitato, vogliamo darvi qualche chiarimento sulla complicatissima questione dei nomi dei personaggi di Gundam. Come forse saprete, in giapponese esistono due tipi di scrittura: quella con i *kanji* (detti anche ideogrammi, anche se questa definizione in realtà non sarebbe molto appropriata) e quella sillabica (con i due sistemi di scrittura *hiragana* e *katakana*). Quando si traslittera il suono di un *kanji* nei nostri caratteri latini non ci sono particolari problemi: ormai è entrata nell'uso la traslitterazione Hepburn e diventa sempre più difficile (ma non impossibile) trovare termini traslitterati secondo principi diversi. Quando invece si tratta di traslitterare nomi di fantasia in hiragana o katakana cominciano i problemi: non esistono delle norme unitarie e sovente l'autore stesso usa diverse traslitterazioni per lo stesso nome (in Giappone trovate Great Mazinga/Grate Majinga/Gureto Mazinger e pure Gret Majinger, per darvi un esempio...). I nomi di *Gundam* sono



Ricordiamo anche i film Majikaru Tarurutokun *(1991),* Moero! Yujo no mahodaisen *(Forza! La grande guerra magica dell'amicizia, 1991),* Suki suki takoyaki *(Mi piacciono tanto i polipi fritti, 1992). Prod. Toei doga.*

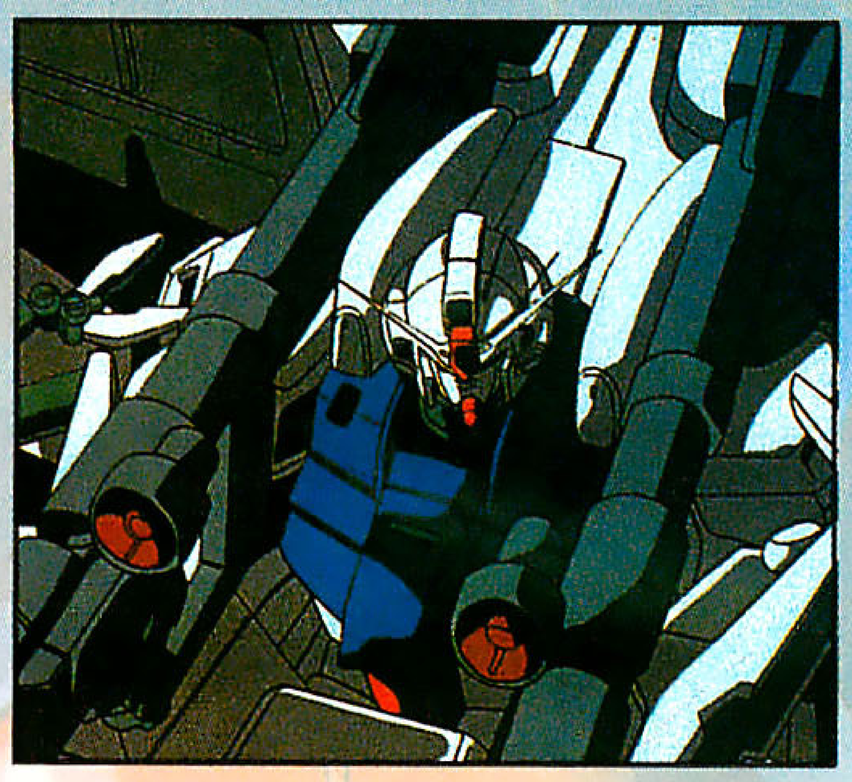
Koha Ginjiro *(Ginjiro il duro), 1991*
Serie di tre OAV tratta da un fumetto di Hiroshi Motomiya. È la storia di Ginjiro, liceale duro ma dal cuore tenero che vive con il piccolo Mamoru, figlio del fratello morto. Prod. Animate Film.

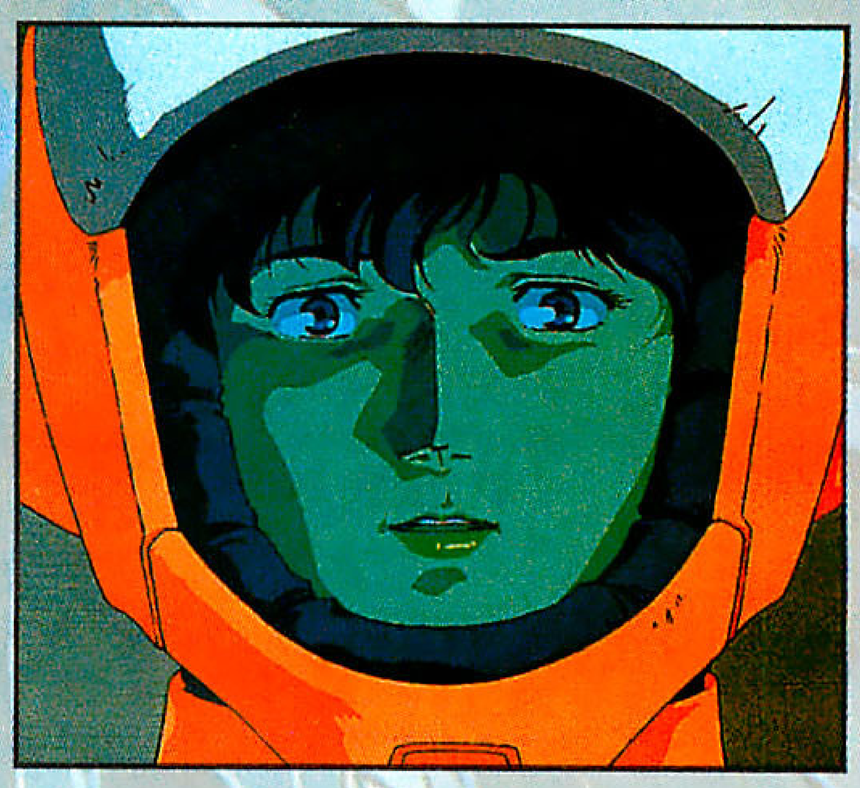
Bideo Garu/Den'ei Shojo *(Video Girl), 1992*
Tratta dal manga di Masakazu Katsura, la serie di sei OAV fu preceduta anche da un film dal vivo nel 1991. Curiosità: gli OAV, a differenza del manga, si intitolano Video Girl Ai. *Prod. I.G. Tatsunoko.*

Dragon Quest-Dai no daiboken *(La grande avventura di Dai), ottobre 1991*
Dragon Quest *è il più noto RPG nipponico e Dai l'eroe di un fumetto di Sanjo e Inada ispirato al gioco. Nel 1991 fu prodotto un film omonimo e nel 1992* Tachiagare! Aban no shito *(Alzati, messaggero di Aban!)* e Buchiagare! Shinsei rokudaishogun *(Distruggi tutto! I sei grandi generali risorti). Prod. Toei doga.*

Rokudenashi Blues *(Blues*

DOSSIER





del buono a nulla), 1992
Taison, aspirante pugile del club del liceo, è un duro dal cuore tenero. Le vicende ideate da Masanori Morita sono diventate due film nel 1992 e nel 1993. Prod. Toei doga.

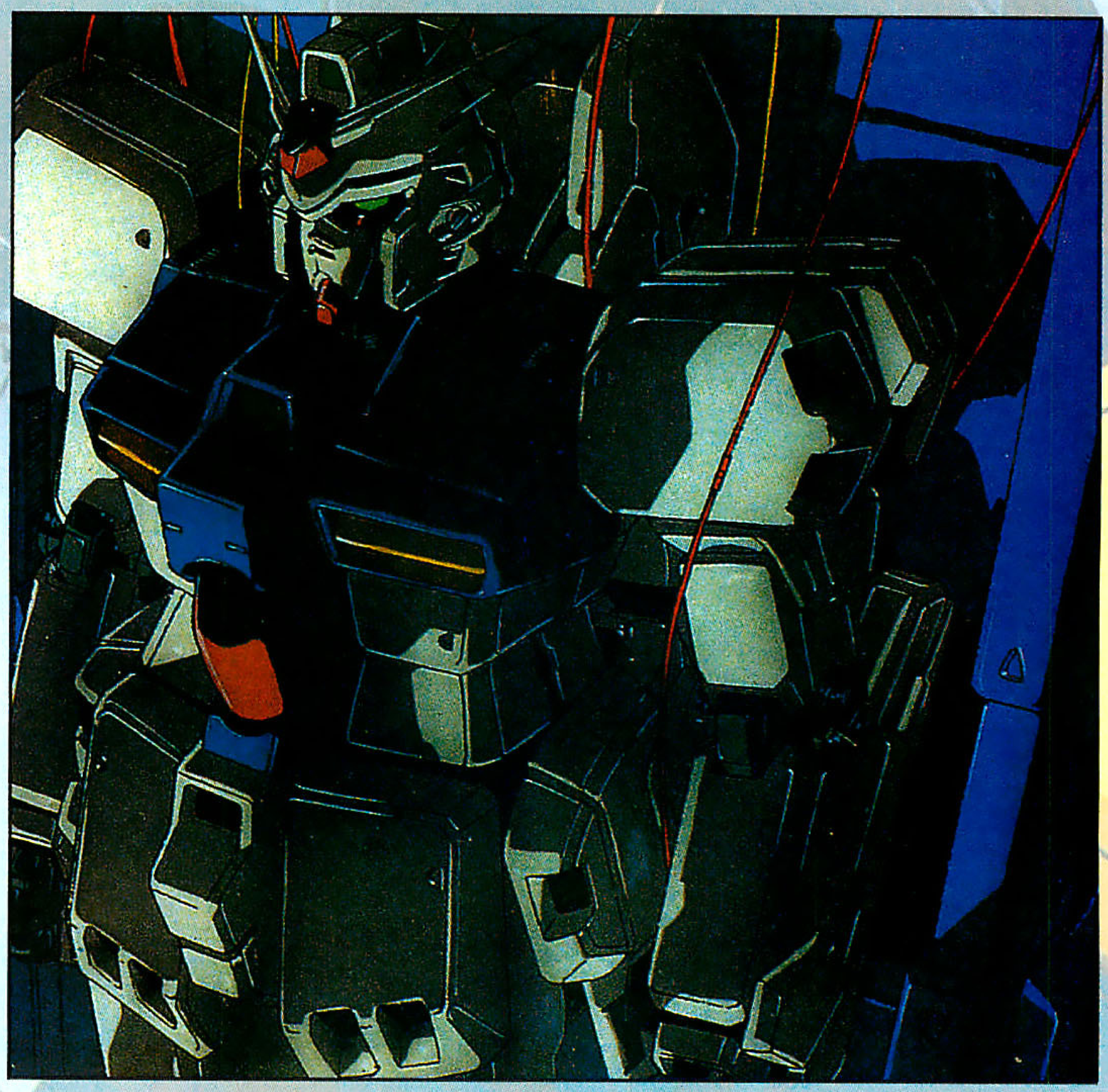
Bastard!!, *1992*
Eroe di Kazushi Hagiwara di cui dovreste sapere tutto, Dark Schneider, bastardo per eccellenza, ha avuto l'onore di sei OAV che hanno registrato vendite eccezionali. Prod. AIC.

Yuyu hakusho *(Il libro bianco dei divertimenti di Yosuke), ottobre 1992*
Yosuke, morto in un incidente stradale, viene resuscitato dal dio dei morti per combattere contro gli spiriti maligni assieme al compagno Kazuma e agli specialisti di mostri Hiei e Kurama. Il manga è di Yoshihiro Togashi e l'anime è diventato un film nel luglio 1993. Prod. Studio Pierrot.

Slam Dunk *(Schiacciata), ottobre 1993*
Hanamichi non conta più le volte che è stato mollato da una ragazza: per riconquistare l'attenzione della bella Akagi decide di entrare nella squadra di pallacanestro della scuola, guidata dal fratello della fanciulla. Hanamichi, nullità negli sport, si avvia a diventare una stella del basket! Il fumetto originale è di Takehiko Inoue. Prod. Toei doga.

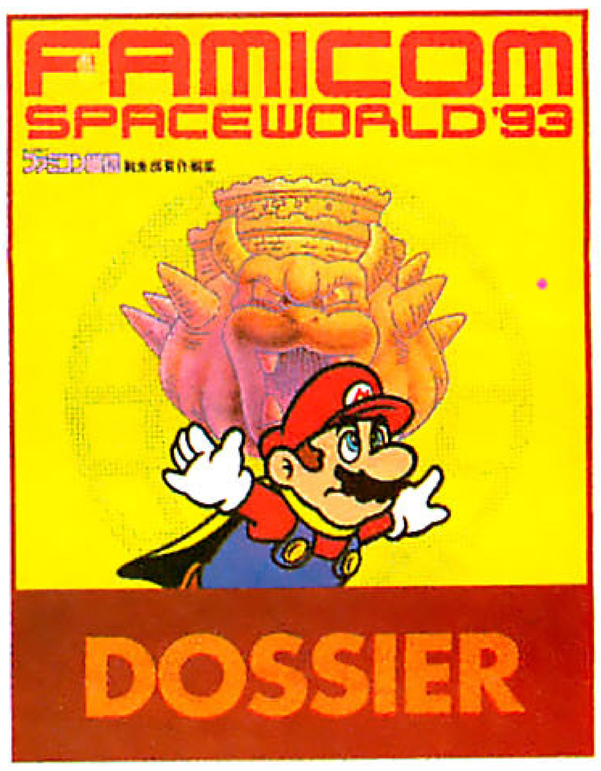
particolarmente confusi perché Tomino, l'ideatore della saga, ha creato un mondo dove tutte le nazioni sono politicamente unite in una federazione ed è ormai stata creata una lingua terrestre comune, ragione per cui anche la scrittura dei nomi propri è cambiata. Dunque, cercare di tradurre certi nomi facendo riferimento a eventuali nomi francesi o inglesi realmente esistenti è un tentativo inutile. Risultato: in Giappone da libro a libro (o addirittura da pagina a pagina dello stesso libro) troverete il medesimo personaggio indicato con nomi simili ma diversi! Il comandante di Zion in *0083* è per esempio Aiguille Delaz in certi libri editi da Kodansha, Egiyu Derarsu in altri della Bandai, Egeeyu Delars in certi file della Sunrise (quelli usati anche per **Mangazine** 18) e Egeeyu Derasu nei testi Sunrise per gli anime-comics di *0083*! Nel prossimo numero vi forniremo un elenco completo di tutti i nomi dei personaggi con le differenti scritture: intanto speriamo di aver fugato almeno qualcuno dei vostri dubbi e di avervi dato uno stimolo in più a entrare nell'affascinante mondo di *0083*!!

Tutte le immagini: © 1990/1992 Sotsu Agency/Sunrise. All rights reserved. Used by permission. This article © 1993 TBM. All rights reserved. Sunrise Animation Film Comics è un marchio registrato Sunrise usato su licenza.



PROFILI

FAMICOM



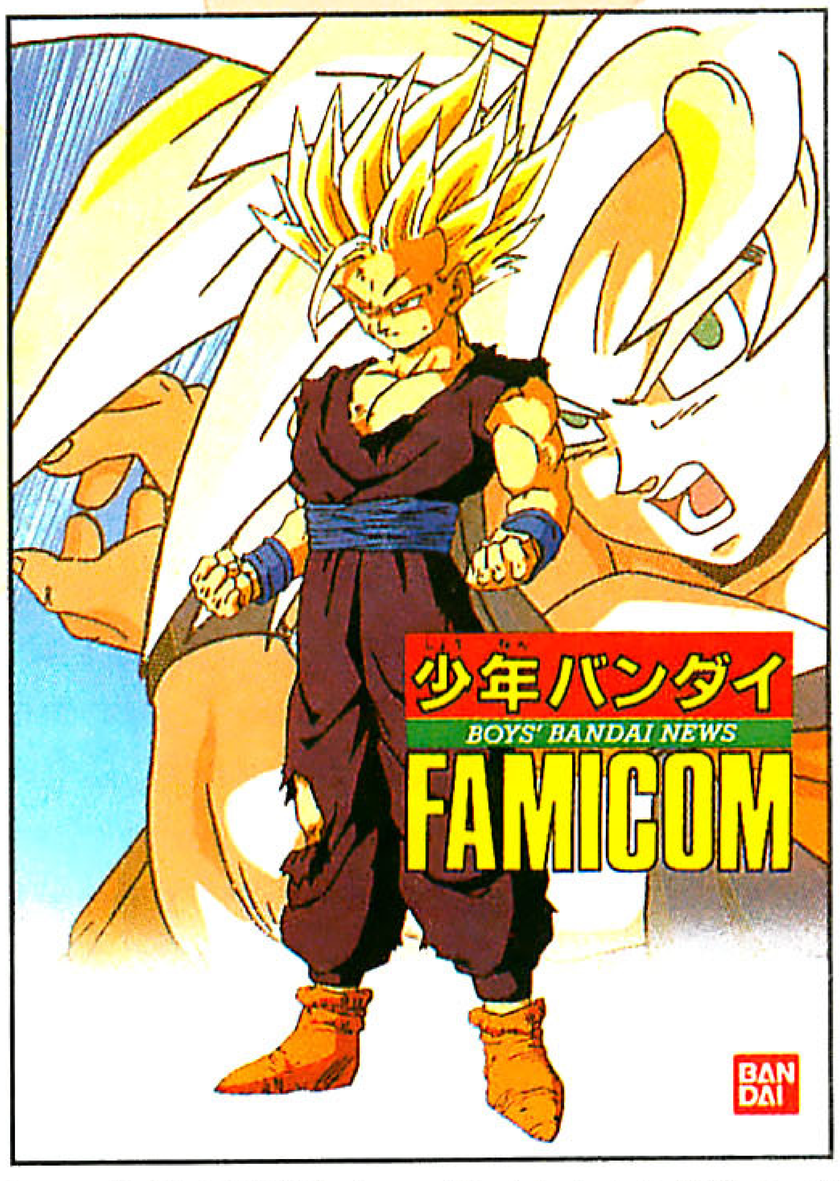
A CURA DI FEDERICO COLPI

Si chiama "Famicom Spaceworld '93" ed è la più grande mostra mondiale di nuovi soft per Game Boy, Famicom e SuperFamicom (da noi SuperNintendo). Quest'anno la sua quinta edizione si è tenuta in un grande spazio espositivo nella baia di Tokyo, e noi siamo andati naturalmente a vedere cosa c'è di nuovo nel campo dei game degli eroi di manga e TV... con la speranza che le agognate cartucce arrivino presto anche in Italia!

IL RITORNO DI *KEN*!

Naturalmente noi di **Mangazine** non possiamo che partire dall'eroe del manga più (stra)venduto in Italia: *Ken il Guerriero*! La sezione giochi della Toei Animation ha presentato *Hokuto no Ken 7 - Seiken densetsu/Denshosha e no michi* (Il pugno della Stella del Nord 7 - La leggenda del pugno santo/La via per diventare il Tramandatore). Uscirà a dicembre di quest'anno e si presenta come una versione potenziata di *Hokuto no Ken 6*, che già vi abbiamo presentato su **Mangazine** 26: i personaggi sono Ken, Shin, Rey, Shew, Yuza, Souther e l'immancabile Raoul. La maggiore differenza con la precedente versione sta nei fondali, diventati ancora più ricchi, e soprattutto nel grande numero di nuove tecniche segrete che sia Ken che i suoi avversari hanno a disposizione. Forse non si tratta di novità sufficienti a convincere i proprietari del vecchio *Ken 6* a comprare anche questa nuova cartuccia (9.800 ¥), ma chi vuole immedesimarsi per la prima volta nell'eroe di Hokuto non può lasciarsi perdere l'occasione di accaparrarsi questo nuovo soft da 20 Mega per SuperFamicom!
Ken è il primo eroe televisivo a godere di ben sette diverse edizioni del proprio gioco: l'unico personaggio che forse potrebbe permettersi un simile lusso è *Dragon Ball Z*, senonché la Shueisha s'è decisa a cedere i diritti alla Bandai solo

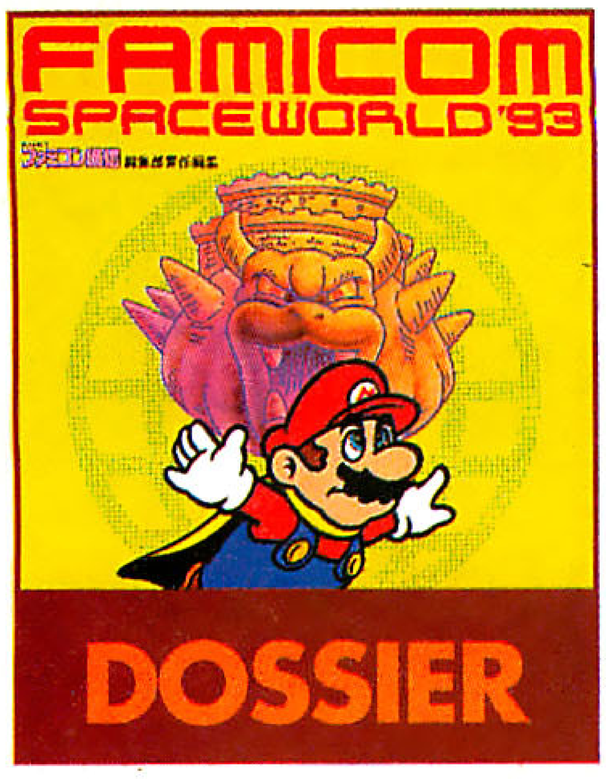
Ken 7 © 1993 Bronson-Hara/Shueisha-Toei



Dragon Ball Z © 1986 Toriyama/Shueisha-Toei © 1993 Bandai

10 ANNI DI FAMICOM

Luglio 1983: *esce il Family Computer Nintendo, subito ribattezzato dagli appassionati Famicom.*
Settembre 1985: *appare la cartuccia di* Super Mario Bros. *(Nintendo). La prima apparizione di Mario risale comunque al gioco* Donkey Kong.
Febbraio 1986: *esce la cartuccia di* Dragon Quest *e in Giappone scoppia la mania degli RPG.*
Ottobre 1987: *esce il PC Engine della NEC, che garantisce una qualità di immagine e di suono decisamente superiore al Famicom Nintendo. Ciò nonostante non riesce a vendere come sperato e, ironia della sorte, pochi giorni dopo l'uscita della console della NEC la rivale Nintendo annuncia di aver raggiunto la cifra record di 10 milioni di Famicom venduti nel solo Giappone!!*
Ottobre 1988: *esce il Megadrive (Sega)*
Aprile 1989: *è immesso sul mercato il Game Boy (Nintendo). Quest'anno va di moda* Tetris!
Febbraio 1990: *esce la cartuccia* Dragon Quest IV *e in un giorno vende un milione di copie! Davanti a un negozio del quartiere di Ikebukuro da due giorni prima dell'uscita migliaia di ragazzi formano un accampamento per accapar-*



rarsi per primi la cartuccia: in meno di un'ora il negozio ne vende 10.000!

***Novembre 1990**: esce il SuperFamicom Nintendo (da noi SuperNintendo).*

***Giugno 1992**: appare la cartuccia per SuperFamicom Street Fighter II (Capcom).*

***Settembre 1992**: esce la cartuccia per SuperFamicom Dragon Quest V. Davanti a un negozio di Shinjuku si forma una fila di 12 km di ragazzi disposti a tutto pur di giocarci per primi!*

***Dicembre 1992**: appare la cartuccia per SuperFamicom Final Fantasy V (Square), un RPG noto quanto Dragon Quest.*

***Gennaio 1993**: i giornali pubblicano la notizia di un bimbo inglese svenuto mentre gioca col SuperFamicom.*

***Agosto 1993**: si tiene a Tokyo "Famicom Spaceworld 1993", esibizione di cartucce per Famicom, SuperFamicom e Game Boy in vendita a partire dal 1994.*

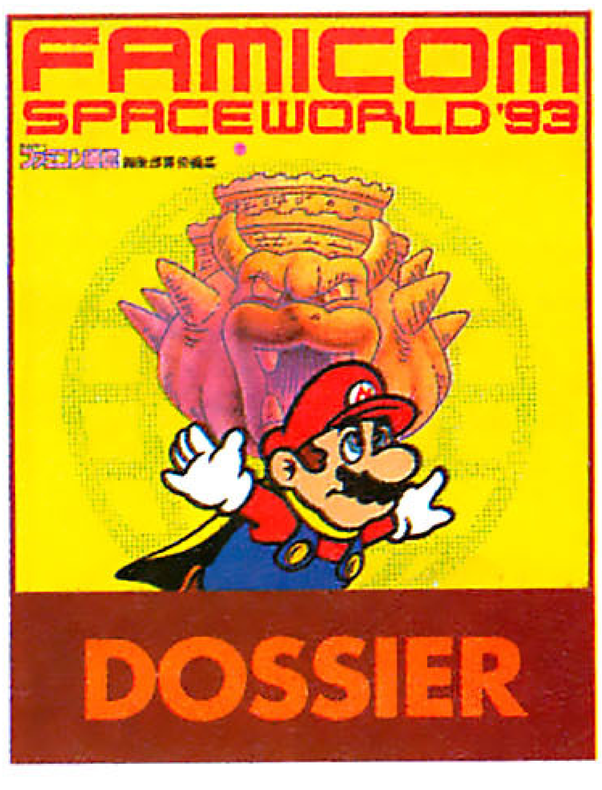
Bastard!! © 1992 Hagiwara/Shueisha © 1993 Cobra Team - Sailormoon © 1991 Takehuci/Kodansha-Toei doga © 1993 Angel

di recente e l'eroe di Toriyama è per ora fermo al secondo episodio. *Dragon Ball Z Supabutoden 2* (La leggenda del super-scontro di arti marziali) uscirà come *Ken* a dicembre e sarà molto più semplice da maneggiare del modello precedente, per il quale ci volevano circa quindici dita. Oltre a questo i responsabili della Bandai non hanno saputo dirci nulla: il gioco infatti non è ancora stato completato e anche a "Spaceworld" è stata presentata solo un'immagine fissa... Allo stand della Bandai ci siamo consolati però con altre novità: innanzitutto *Bastard!!*, realizzato dalla Cobra Team. In uscita a novembre, questa cartuccia da 12 Mega per SuperFamicom merita di essere comprata solo per la bellezza dei maestosi fondali, forse non proprio simili a quelli che appaiono nel fumetto ma dotati di un realismo e potenza visiva poco comuni nei giochi per SuperFamicom. Come *Ken 7* e *Dragon Ball Z*, *Bastard!!* è un action-game e secondo il progetto presentato a Spaceworld dovrebbe essere possibile scegliere di impersonare tre personaggi: Dark Schneider, Nei e Gara e combattere sospesi a mezz'aria lanciando palle di fuoco e incantesimi di tutti i tipi!

GLI ACTION-GAME DELLA BANDAI FAMILY

Sempre da Bandai (la realizzazione è però dello studio Angel) è uscito da qualche giorno un altro action-game da 12 Mega per SuperFamicom, protagonista la supereroina televisiva più popolare del momento: Sailormoon! La caratteristica di maggior rilievo del gioco è che i disegni sono stati curati dagli animatori della serie televisiva e che anche le voci dei personaggi sono uguali a quelle della TV! All'inizio del gioco si può scegliere quale delle cinque sailor-warrior si vuole impersonare (si può anche combattere in due). Quando le sailor-warrior si trasformano e usano i loro super-incantesimi, il gioco riproduce le immagini televisive con una fedeltà da fare sbavare i fan. Per il resto, il gioco non si distingue da qualsiasi altro action-game e non ci vuole molto neppure a un principiante per completare l'ultimo livello. Altri giochi in arrivo da Bandai sono un nostalgico *Cyborg 009* (action-game per SuperFamicom, la cui uscita è prevista per dicembre) un 8 Mega un po' scontato e dalla grafica scarsuccia; unico particolare interessante è che in ogni livello si può combattere con tre cyborg e che all'ultimo livello appare un nemico disegnato apposta da Shotaro Ishinomori; *Kureyon Shinchan 2* (uscito a fine settembre e definito «comical action-game» è un semplicissimo gioco da Game Boy da 1 Mega in cinque livelli. La grafica riproduce benone il personaggio televisivo); *Sangokushi* (simulation-game, 12 M + 64K SRAM, tratto dalla serie tv curata nel design da Shingo Araki); *Godzilla* (Game Boy, da dicembre: Godzilla combatte con Violante, Mothra, King Gidorah e altri avversari a Tokyo, Osaka, Nagoya...); *Yuyu hakusho* (gioco da 2 Mega per Joint Rom System Datach. Come tutti i giochi per Datach, sistema

basato sull'uso di schede simili a carte di credito che riproducono il potere dei personaggi, si basa sul combattimento tra i vari eroi in lizza. La grafica non è eccezionale); *SD Gundam 2* (action&shooting-game da 8 Mega per SuperFamicon: consigliabile solo ai minori di anni 3).
Bandai, oltre a produrre giochi per conto suo, controlla anche la società Banpresto, che a sua volta controlla la Zamuse (pronuncia Zams). Queste due compagnie hanno presentato numerosi altri giochi dedicati agli eroi di manga e anime: Zamuse ha messo in vendita a metà ottobre *Macross Scramble Valkyrie*, uno shooting-game da 8 Mega che presenta una sorta di storia parallela a quelle degli anime di *Macross* e *Macross II*. Un pilota (a scelta tra Hikaru Ichijo, Maximilian Genus e Miria Faleena) combatte su un Valkyrie trasformabile (versione Fighter, versione Gawork, versione Battloid) contro le armate degli Zentradi. L'arma segreta è il cosiddetto Cannone Minmay: se si colpisce l'avversario e dopo lo si tocca, lo Zentrade subisce uno shock culturale e subito diventa un alleato!! Un altro aspetto divertente del gioco è che a seconda che si scelga Hikaru, Maximilian o Miria si possono pilotare Valkyrie diversi (rispettivamente bianco, blu e rosso) dotati anche di armamenti differenti: così, una volta terminato il gioco sino all'ultimo livello (cosa invero piuttosto semplice), si può ritentare da capo il tutto con un personaggio e un Valkyrie diverso! Zamuse ha presentato a Spaceworld anche un gioco del tutto inatteso: niente meno che la versione SuperFamicom di *Atom dal braccio di ferro* (*Astroboy* da noi), il buon vecchio (vecchio?) supereroe del grande maestro Osamu Tezuka. Per festeggiare il trentunesimo anniversario della messa in onda della serie tv il simpatico robottino tornerà in un action-game da 10 Mega in cui, in 8 stage diversi, deve salvare il prof. Ochanimizu, oppure combattere contro un'organizzazione criminale o contro un altro robot. Atom, così come alcuni dei suoi nemici, può volare tridimensionalmente nel vuoto, con un effetto piuttosto curioso che però non basta da solo a fare di questa cartuccia un prodotto troppo appetibile... Non molto eccitante e decisamente scarso nella grafica è anche *Yaiba*, tratto da un manga del settimanale "Shonen Sunday" che è diventato anche un buon anime dalla scorsa primavera. In uscita a dicembre, questa mistura di action e RPG (12 M + 64K SRAM) finisce per non essere né un buon action-game né un buon RPG...
A proposito di cose altamente sconsolanti (scusate la cattiveria, ma quando ce vo' ce vo') la piccola Telenet Japan ha prodotto il game per SupeFamicom di *Esu o nerae!*, ossia, tradotto dal gotico, *Jenny la tennista* (8 M + DSP, in vendita a dicembre).
La caratteristica raccapricciante è che i giocatori sono così piccoli, ma così piccoli sullo schermo che anche se invece di Jenny contro Madame Butterfly avessero



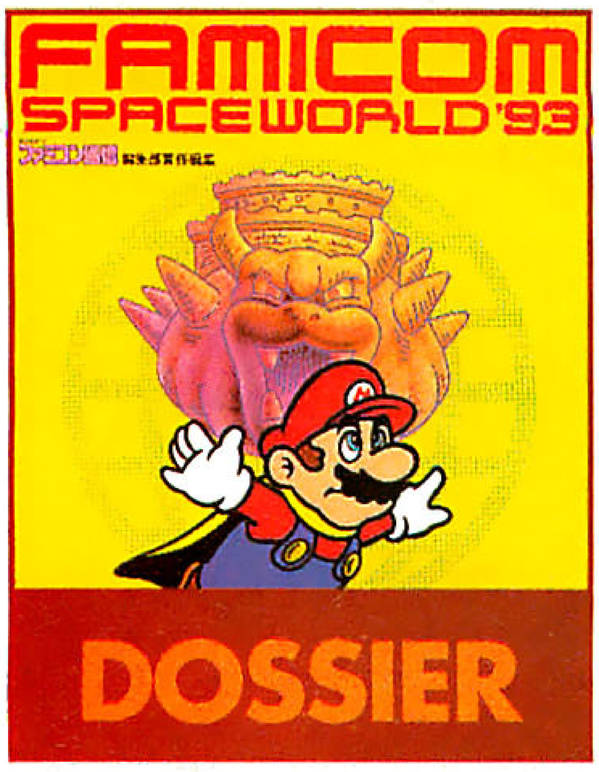
NINTENDO E I SUOI NEMICI!

Family Computer *(luglio 1983)*
Prodotta da Nintendo e posta in vendita al prezzo di 14.800 ¥, è la prima console a superare i 10.000 di pezzi venduti. Dal 1986 sta conoscendo un brusco calo nelle vendite, ma nello scorso ottobre è uscita una nuova versione a 9.800 ¥.

Game Boy *(aprile 1988)*
Nato dall'idea di fornire ai clienti un divertimento poco ingombrante che può essere portato in qualsiasi posto, ha conosciuto il picco delle vendite nel 1989, con l'uscita del soft di Tetris. È in arrivo una versione a colori.

GameGear *(ottobre 1990)*
Ideato da Sega per sfidare il Game Boy e in grado di trasformarsi persino in un televisore portatile, ha in realtà avuto una scarsissima fortuna in patria: col-

Cyborg 009 © Hishinomori prod. © 1993 Bec - Ranma 1/2 © 1988 Takahashi/Shogakkan-Kitty film ©1993 Toho/Shogakkan Prod.



messo a giocare Tia Naut Yoko contro Zenigata nudo con una parrucca bionda in testa nessuno si sarebbe accorto della differenza. Il merito (unico) del gioco va dunque tutto al DSP, ossia al sistema che consente di spostare l'angolo della visuale del campo nelle tre dimensioni a seconda del movimento della palla.

APPLESEED IN SUPERFAMICOM E *RANMA* IN RPG

Dopo aver fatto una piccola escursione su *Doraemon 2*, un action-game da 8 Mega della Epoch in uscita a dicembre e collegabile anche al Barcode Battler II (una macchinetta che legge i codici a barre di qualsiasi prodotto e li trasforma in punti forza/vita dei personaggi), passiamo a una novità tanto attesa quanto misteriosa: la Visit di Osaka ha annunciato per il prossimo agosto (avete letto bene, agosto 1994) il gioco per SuperFamicom di *Appleseed*! Purtroppo del gioco in sé non si sa proprio niente: tutti gli schermi dello stand della Visit presentavano solo il logo (sic!) e un fogliettino stampato in pessimo marrone su pessima carta gialla (sappiamo a cosa vi fanno pensare 'sti colori, ma non lo diciamo perché siamo dei signori) annunciava che il manga di Shirow aveva finalmente superato il milione di copie vendute, ma del gioco non diceva proprio niente di niente. Unica consolazione: a chiunque passasse davanti allo stand veniva sbattuto in borsa un set di '6 cartoline 6' di Shirow con i personaggi di Appleseed, set che vale da solo una visita allo "Spaceworld". Dopo questa pausa rinfrescante, torniamo alla depressione con *Suezen* (Tokuma shoten, una specie di RPG di 8 Mega + 64K SRAM, in vendita da novembre) che porta nel mondo Nintendo un odioso essere con la testa a farfalla che da mesi strarompe dalle pagine di "Animage" e sugli schermi della rete nazionale NHK; *Eien no Firena* (L'eterna Filena, già protagonista di una serie di OAV) arriva in un RPG da 8 Mega per SuperFamicom, abbellito dal character design di Akemi Takada (a proposito, avete già comprato "Anniversary"? No?! Osate chiamarvi ancora fan di manga e siete così incoscienti da rischiare di mandare Granata in fallimento?!). Finiamo la carrellata con una rapida incursione su *Yuyu hakusho*, non quello per Datach della Bandai, ma una versione per SuperFamicom della Namco (che ci ha regalato tanti begli adesivi!): anche se il gioco dovrebbe già essere in fase avanzata di lavorazione, in realtà a "Spaceworld" non se n'è vista l'ombra e nessuno ha saputo dirci come sarà. Unica notizia certa: qualcuno nei sotterranei della Namco sta lavorando duro a colpi di frusta, considerando che l'uscita della cartuccia è improrogabilmente fissata per dicembre. Infine, l'onore di chiudere la carrellata va a *Ranma 1/2*, protagonista di un RPG da 12 Mega prodotto da Toho e Shogakukan Production per il nuovo marchio Rumic Soft. Confessiamo che all'inizio non ci ha fatto una buona impressione vedere i protagonisti della dinamicissima serie della Takahashi intrappolati in un RPG piuttosto statico; ma quando ci si fa l'occhio (tutti i personaggi sono in versione SD) il gioco non è poi neanche tanto brutto (il che significa che potrebbe anche essere molto meglio). Concludiamo con alcune osservazioni generali: innanzitutto da notare è stata la presenza in massa di case discografiche che si sono buttate sui videogame: Sony,

pa anche del prezzo (ben 19.800 ¥ contro i 12.500 del Game Boy) e delle dimensioni piuttosto ingombranti.

PC Engine II *(giugno 1991)*
È la nuova versione del PC Engine, collegabile anche al CD-Rom2 System. La qualità del suono e delle immagini è infinitamente superiore alle altre console, ma per la scarsità di soft non è riuscito a ottenere buoni risultati di vendita. Costa 19.800 ¥ ed è prodotto dalla NEC.

Super Famicom *(novembre 1992)*
Uscito da Nintendo a 25.000 yen, si trova ora anche alla metà del prezzo. Nonostante ciò continua di anno in anno a incrementare le vendite, che già assommano a 8.640.000 pezzi (Dati: lu-

Jenny © 1993 Yamamoto/Telenet Japan

Astroboy © 1993 Tezuka Prod. © 1993 Zamuse

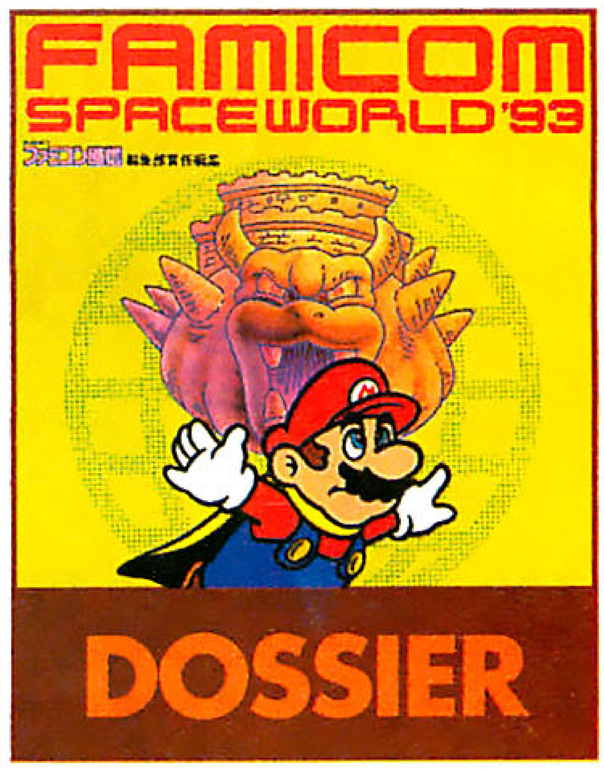
Victor Entertainment (la BMG giapponese), Pony Canyon, Virgin Game Inc., Polystar (gruppo Philips/Polydor)... sembra proprio che il mercato miliardario dei game per SuperFamicom faccia appetito a molti! Un occhio infine ad alcune novità interessanti: è stato (ri)annunciato l'attesissimo *Dragon Quest I+II*, senza però precisare la data di uscita; la Varie ha presentato un divertente *Chosenshi in Tokyo Domu* (I super-guerrieri al Tokyo Dome), un game di catch da 16 Mega giocabile anche in 5 che presenta tutti i lottatori realmente attivi nel circuito New Japan Pro-Wrestling; e infine *Shien-The Blade Chaser*, il primo game prodotto dalla sezione giochi della Dynamic Planning. Ideato da Go Nagai e Ken Ishikawa, questo action&shooting-game presenta la particolarità che è stato studiato non per i normali pad ma per mouse! Se all'inizio può dare una sensazione un po' strana giocare facendo scorrere il mouse su un tavolo, a poco a poco si scoprono infinite possibilità di movimento nelle tre dimensioni, che il pad per forza di cose non può riprodurre. Unica cosa: vi sconsigliamo di giocare vicino a oggetti fragili, perché nell'impeto del combattimento il mouse potrebbe partirvi di mano e frantumarvi mezzo salotto e tre quarti di cucina prima di finire conficcato nel muro del bagno. Ci rivediamo il prossimo anno!

Yaiba © 1993 Banpresto

I RE DEL FAMICOM!

1) DRAGON QUEST SERIES (Enix)
Disegnata da Akira Toriyama, è arrivata al quinto episodio, che è anche il primo per SuperFamicom (i precedenti sono per Famicom). Dragon Quest III, il più venduto della famiglia, ha un record di 3.800.000 pezzi venduti; l'intera serie supera i 13 milioni! Presto uscirà una versione di Dragon Quest I+II per SuperFamicom.
2) SUPERMARIO BROTHERS SERIES (Nintendo)
Personaggio simbolo della Nintendo, è arrivato questa estate alla sua quarta cartuccia, Super Mario Collection. La prima della serie ha venduto 6.170.000 copie.
3) FAMICOM STADIUM SERIES (Namco)
Pubblicato in tutti i formati (Game Boy, Famicom, SuperFamicom) e in numerose edizioni diverse, questa simulazione del baseball ha venduto nella sola versione da Famicom oltre sette milioni di copie.
4) FINAL FANTASY SERIES (Square Soft)
Arrivato alla quinta cartuccia (le prime tre per Famicom, le seguenti per SuperFamicom), ha venduto 6.700.000 pezzi in Giappone e 2.300.000 all'estero. A settembre è apparso Mystic Quest, una versione semplificata importata dagli USA.
5) STREET FIGHTER SERIES (Capcom)
Di contro all'uso comune dei produttori di soft di legarsi a una sola casa, la Capcom ha prodotto Street Fighter per la Nintendo in tre edizioni (I, II e II Turbo); ha poi ideato una edizione per il PC Engine (Street II Dash) e a settembre una per la Sega (Street II Dash Plus). Questa varietà di modelli ci impedisce di avere dati precisi sui pezzi venduti, ma immaginiamo che siano tanti!!
(Nota: tutti i dati si riferiscono al solo mercato interno giapponese.)

Tutte le immagini: © indicati a fianco. Logo Famicon © 1993 Nintendo. Game Boy, Family Computer, Famicom, SuperFamicom Super-Nintendo, Super Mario Bros. sono marchi registrati Nintendo. I prodotti Nintendo sono distribuiti in esclusiva in Italia da Linea GIG.
RPG è un marchio registrato Bandai. All rights reserved. Questo articolo: © 1993 TBM.



glio '93).

***PC Engine DUO-R** (marzo 1993)*
È la consolle su cui la NEC punta per il futuro e ha incorporata la CD-Rom. Tuttavia il prezzo elevato (39.800 ¥) sembra abbia scoraggiato i clienti e le vendite non sono al momento troppo buone.

***Mega Drive 2, Mega CD 2** (aprile 1993)*
È la nuova accoppiata della Sega, che intende garantire una qualità superiore alle consolle della NEC. Il Mega CD 2 può essere collegato anche al vecchio Mega Drive. Allo scopo di lanciarlo alla grande, Sega è riuscita a rubare alla Nintendo nientemeno che Street Fighter, la cui terza versione dovrebbe uscire proprio per il Mega Drive 2.
Nintendo si è consolata facendo produrre alla Capcom un Street Fighter II Turbo. L'accoppiata Mega Drive 2 + Mega CD 2 costa ben 42.600 ¥!

YAMATO VIDEO

presenta

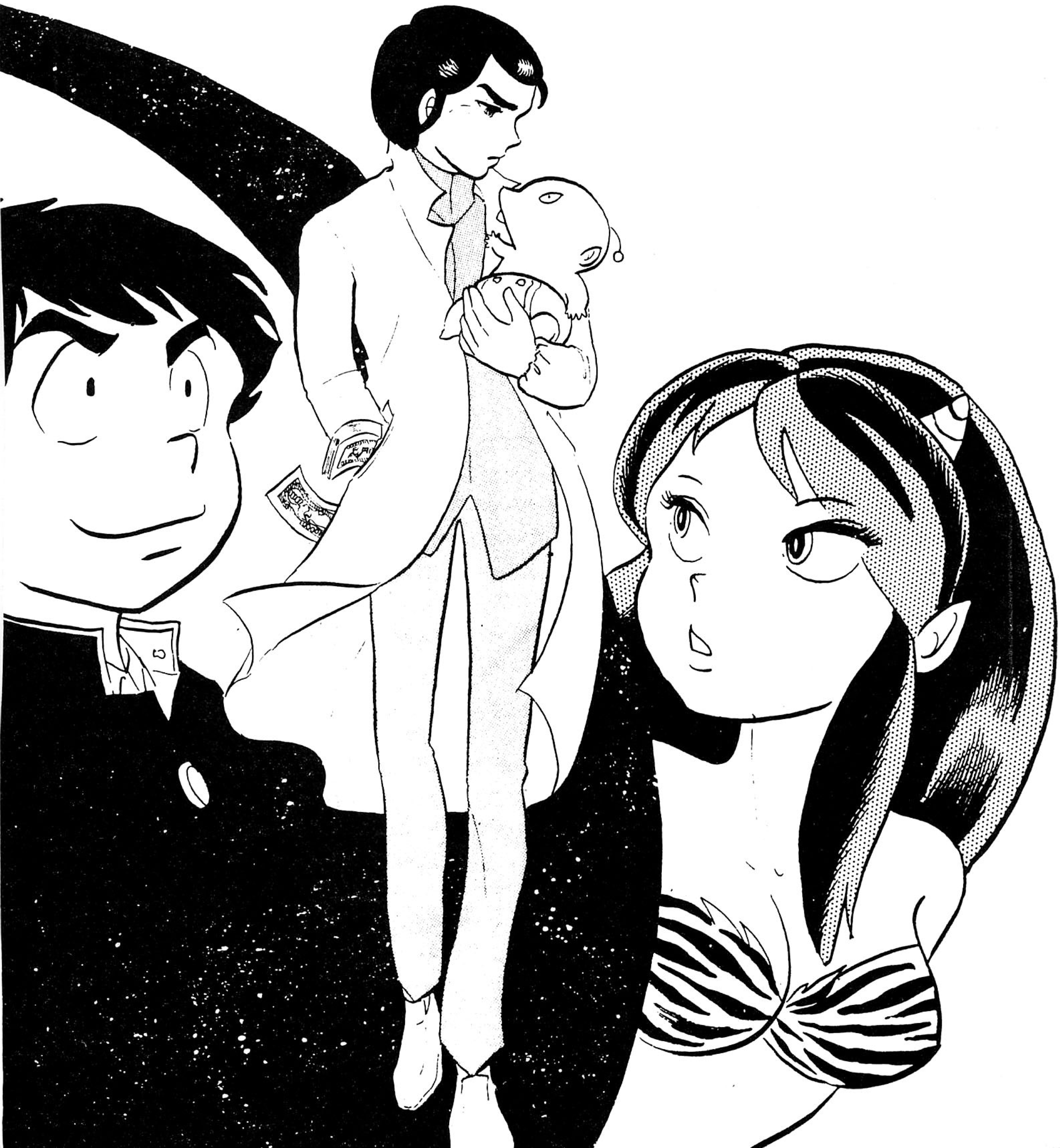
un film di JACQUES DEMY

con CATRIONA MacCOLL (Lady Oscar) • PATSY KENSIT (Lady Oscar bambina)
BARRY STOKES (André Grandier) • CHRISTINA BÖHM (Marie Antoinette)
JONAS BERGSTRÖM (Hans Axel von Fersen) • TERENCE BUDD (Luigi XVI)

a dicembre in videocassetta

LAMU' PARTE 29

E QUESTO BIMBO DI CHI E'?



EHI! MATSUI DELLA SEZIONE F E' STATO ESPULSO !!

COOSA ?!

SU

E PER-CHE' ?

L'HA MES-SA INCIN-TA ?!?

PARE DI SI'!

WA-AH!

BLEAH!

CHE STORIA SQUAL-LIDA !!

CHE HA FATTO DI MALE ?

ECCO... SEMBRA CHE... CON UNA DEL LICEO FEMMINILE DI FIANCO ...

SE E' COSI', NON E' NORMALE CHE VENGA ESPULSO ?

PUAH, SEI PROPRIO INSEN-SIBILE, TU !!

NO! E'SOLO CHE NON CONCEPI-SCO MA-SCHI CHE PROVOCA-NO DISPIA-CERE ALLE RAGAZZE!

PUOI DIRE QUELLO CHE VUOI !

GIA', COI SOLDI E IL POTERE CHE HAI, TU PUOI FARE TUTTE LE MAIA-LATE CHE TI PARE... E FAR SPARIRE TUTTE LE PROVE !!

NON PROVARTI A RIPETERLO ! MENDO NON E' COME PENSI !!

CERTO! NON E' UN PERVERTITO COME MOROBOSHI, NE' METTEREBBE MAI INCINTA UNA RAGAZZA !!

PERCHE' MI PRENDETE SEMPRE COME PARAGONE ?

NON C'E' NESSUNA DIFFERENZA DI FONDO TRA MENDO E ATARU !!

WAAH! NON OSARE PIU' RIPETERE SIMILI ERESIE !!

CHE STRONZATE !

SI, STRONZATE !

EHI, IL PROF. DI CHIMICA HA DETTO CHE OGGI FACCIAMO DEGLI ESPERIMENTI.

METTETEVI TUTTI IL CAMICE BIANCO !

PORC... PERCHE' TUTTI HANNO QUELL' OPINIONE DI ME ?

FORSE PERCHE' PASSI LE GIORNATE A CONFERMARE NEI FATTI QUELLE DICERIE !!

NON E' COLPA MIA! NON SONO IO A PROVOCARE CASINI! SONO I CASINI CHE VENGONO A ME !

FRUSH

QUESTO VUOL DIRE CHE HAI UNA PREDISPOSIZIONE !

SE IL TUO ANIMO FOSSE LIMPIDO E PURO ...

...

KIII

...

BA BU BA BUU ...

A... AAH !!

CHE C'E' ?

?

BAMM

CHE TI SUCCE- DE, MENDO ?

C'E' QUAL- COSA DI STRANO NELL' ARMA- DIO?

N...NO, NON IN PARTI- COLA- RE ...

AH, LA CAM- PANEL- LA !

DRIIN

AN- DIA- MO !

DI... DITE AL PROF. CHE IO FARO' UN PO' TARDI !!!

PUFF PUFF

MA COSA GLI E' SUCC- CESSO ?

E' PRO- PRIO STRA- NO !!

SILENZ'

U...UN BAMBI-NO NEL MIO ARMA-DIO!!

ODDIO, SE L'AVESSE-RO VISTO LE RAGAZ-ZE!!!

FRR FRR

BA BU U!

PERO' NON E' UN UMANO!!

IN OGNI CASO NON POSSO CERTO PRENDER-MI CARICO DI UN COSO SIMILE!!

ADES-SO CHE NESSU-NO MI VEDE...

BASTA FARE COSI'...

FICCAR-LO NEL-L'ARMA-DIO DI MOROBO-SHI!

AGGEGGI EXTRA-TERRE-STRI COME QUESTO SONO PIU' ADATTI A LUI!!

CRIEEK

SU, SU, CALMO! FRA POCO ARRIVA PAPA' MOROBO-SHI!

BA BU BU U...

SLAC MAK CLAK

...

UHM
UHM
UHM
E=MC² = √1-(v/c)²
= A²-(a+d)A+(ad-
= E
= (1 0 / 0 1)
∴(= 方解石
MENDO, TUTTO A POSTO? PRIMA MI SEI SEMBRATO UN PO' STRANO...
AH, TUTTO OK, TUTTO OK, GRAZIE !!
IHIHIH, POVERO ATARU! CHISSA' CHE FACCIA FARA' QUANDO APRIRA' L'ARMADIO! SARA' UNO SHOCK!
BABU?
AH!!
CIUCC' CIUCC'
CHE SUCCEDE?
NI... NIENTE, NIENTE!!
SPA-TAMM

EHI, CHE STAI FACEN-DO?

NON STO MOLTO BENE!! LA PREGO, MI LASCI ANDARE IN INFER-MERIA!!

CHI E' L'INCARI-CATA DELL' INFER-MERIA? ACCOM-PAGNA-LO!

SÌ!

CI VADO DA SOLO!!

SCUSA-TEMI PER AVER-VI INTER-ROTTO.

ARRI-VE-DER-CI!

CRIEK

SLAMM

...

E...EHI! HAI VISTO LA PANZA DI MENDO?!

VUOI DIRE CHE MENDO... MENDO...

E' INCIN-TO!!

IEE!!

NO!

WAAH!!

PERO' E' FISIO-LOGICA-MENTE IMPOS-SIBILE...

UHM

CERTO SE FOSSE ATARU, LO CAPIREI... MA MENDO?

CHE HAI DET-TO?!

...

MA DI CHI SEI FIGLIO, TU ?

E PER-CHE' MI STAI ATTAC-CATO ??

BA BU LU...

BA BUU BABU BUUU!

BUU...

DAA DAA DAA!!!

INSOMMA, LA SMETTIA-MO?!

SE VUOI DIRE QUALCOSA CERCA DI PARLARE CHIARAMEN-TE !!

NON SI CAPISCE UN'ACCA DI QUEL-LO CHE DICI !!

NGHHAA

URP!

SMETTI-LA DI PIANGE-RE, MOC-CIOSO!!- SE TI SEN-TONO CHE FIGU-RA CI FACCIO?!

...

SU, SU, DISCUTIA-MO TRAN-QUILLA-MENTE DA UOMO A UOMO ...

GUU' GUU'

UH, E' TUO FIGLIO, IL PIC-COLINO ?

URP

GIIEE GIIEE

NO, NO!! L'HO TROVATO NELL'ARMADIETTO! IO NON HO NIENTE A CHE VEDERE CON 'STO MOCCIOSO!!

AH, SÌ? PRIMA, A VEDERVI, SEMBRAVATE PROPRIO PADRE E FIGLIO!

INVECE DI BLATERARE, PERCHE' NON MI TROVI UN SISTEMA PER FAR TACERE L'IMPIASTRO?

FORSE E' AFFAMATO, OPPURE GLI SI E' BAGNATO IL PANNOLINO...

UHM, DICI? ... ALLORA... TRUM TRUM

COSÌ!!

SONO SHUTARO! PORTATE IMMEDIATAMENTE UN CARICO DI LATTE E DI PANNOLINI!!

RICEVUTO!!

YUPPI!! E ADESSO E' L'ORA DI GINNASTICA!!

DRRRI!

OGGI DOBBIAMO FARE TUTTO DI CORSA!!

STK

KLEK

SPOGLIA

EHI, EHI! HO PARLATO CON L'INFERMIERA E M'HA DETTO CHE MENDO NON SI E' FATTO VEDERE!

COSA?

OGGI ERA UN PO' STRANO, VERO?

CHISSA' DOVE SI E' CACCIATO...

UH ?

E QUE- STO COS'È ?!

UN DISTRIBU- TORE AUTOMA- TICO DI BIBITE!

SPROFON- DATO NEL TERRENO ...

NON DAY RESTO

CHE SIGNI FICA ?

UH, UN CIUC- CIO ?!

EHI, TU RACCO- GLI TUTTO QUELLO CHE VEDI ?!

E' UNA MANIA CHE MI PORTO DIETRO DALL'INFAN- ZIA!

TUM

TUM

GRRR! QUAN- TO CI MET- TONO ?

SE NON ALTRO HA SMES- SO DI FRIGNA- RE!

VOOOOOOORRR

N... NOOO!!

MI SONO DIMENTICATO DI DIRE CHE FACCIANO TUT- TO IN GRAN SEGRETO!!

UG HI UU?

VOOOOOOOOOORRR

VOOORRR

IDIOTI!!

PER UN PACCO BI-SOGNA FA-RE TUTTO 'STO CASI-NO?!?

TUMP

TUMP

MENDO?!?

UHM, IL SIGNORINO SEMBRA MOLTO CONTENTO! GUARDA COME CI SALUTA!

GLI PIACCIONO LE COSE FATTE ALLA GRANDE, COME QUESTO LANCIO!

ANZI HO UN'IDEA CHE LO RENDERA' ANCORA PIU' FELICE! IO UNA VOLTA ERO...

FLUMM

...NELLA PATTUGLIA ACROBATICA!!

FBRAND CONSEGNATO IL LATTE E FANNOLINI

FIUUUU

UR RG GH...

"ABBIAMO CONSEGNATO... IL LATTE E I PANNOLINI" ...?!?

QUEGLI IDIOTI INTEGRALI!!

MENDO!! MA A CHE TI SERVONO LATTE E PANNOLINI ??

HAI UN BAMBINO DA SVEZZARE?

N...NO!!

NOO!!

MENDO, INSOMMA! LO SAI CHE SE NON LO TIENI TU IL BAMBINO PIANGE !!

GHEEEE

UP

TAC TAC

LAMU', E QUELLO CHI E' ?

E' IL BIMBO DI MEN-DO!!

HAHAH

LAMU', NIENTE SCHERZI!!

SCHERZI? CREDI CHE UN BIMBO SCONOSCIUTO SI COMPORTEREBBE COSI'?!?

GUARDA!

GLUB

AH, HA SMESSO DI PIANGERE!!

NON POSSO CREDERCI... MENDO E'... E'...

PAPA' DI QUEL MOSTRO ?!

E CHISSA' LA MADRE !!

SARA' UN TIPO COSI' !

AAAH !!

SVENIMENT'

E' TROPPO !!

UNGH

EHI, LE RAGAZZE SONO TUTTE SVENUTE !!

MENDO, SEI PROPRIO SPUDORATO! MERITI L'ESPULSIONE !!

IO NON C'ENTRO!

OH!

BU! U!

GUARDA! VUOLE VENIRE DA TE!!

E' FIGLIO TUO!!

NON CERCARE DI SFUGGI_RE ALLE TUE RE_SPONSABI_LITA' DI PADRE!

EHI, MA COME L'HAI EDUCATO?! MI VUOLE PALPARE IL CULO!!

PAT PAT

NON L'HO EDUCA_TO IO! NEMME_NO LO CONO_SCO!

BA BU U!

AH, IL CIUCCIO DI PRIMA!

CLUNK

OOH, FINALMEN_TE HO RI_TROVATO IL MIO TRA_DUTTORE!

UGH! CHE IM_PRES_SIONE!!

AA GH!

MOCCIO_SO?! IO SONO UN ADUL_TO MATURO!

LAMU, E'UN EXTRATER RESTRE_?

NON NE HO MAI VISTI DI CO_SI'...

EHI, SE SEI UNO SPAZIA_LE, DEVI ANDARE DA MORO_BOSHI!! E' LUI L'ESPER_TO DEL_GENE_RE!!

RICO_MIN_CI?!

IO VOGLIO PARLA_RE CON TE! TE E BASTA!

PARLA, IL MOC_CIOSO!!

SONO ARRIVATO QUI PERCHE' HO FINITO IL CARBURANTE DELLA MIA ASTRONAVE!

SE VUOI LIBERARTI DI ME, FORNISCIMI IL COMBUSTIBILE CHE MI SERVE! E' UNA LEGA DI BRONZO AL 75% E NICKEL AL 25%! ME NE SERVONO 50.000 GRAMMI !!

E' FATTO COSI' !

UNA MONETA DA 100 YEN?!

HO BISOGNO DI 10.000 DI 'STI CERCHIETTI PER RIPRENDERE IL VIAGGIO!

10.000 MONETE DA CENTO... UN **MILIONE** DI YEN!

SE PER LIBERARMI DI TE BASTA 1 MILIONE DI YEN, LO FACCIO VOLENTIERI!

TLAC

ADESSO HO CAPITO PERCHE' IL MOCCIOSO VOLEVA SOLO MENDO!

UHM, 10.000 MONETINE DA 100 YEN!!

OGGI E' TUTTO LAVORO!

COSAA? QUESTA SPECIE DI DISTRIBUTORE AUTOMATICO E' UN'ASTRONAVE?

CLAK CLAK

IH, IH FUNZIONA PURE A MONETINE!*

NON PRENDETEMI PER IL CULO! QUESTA NAVE E' UN MIRACOLO TECNOLOGICO!

VURRRR

NON DA RESTO

AH, S'E' MESSA IN MOTO!

ARRIVEDERCI A PRESTO!

NON FARTI PIU' VEDERE!

*IN GIAPPONE I DISTRIBUTORI DI BIBITE FUNZIONANO A 100 YEN!

CIAO CIAO !

CLANG CLANG CLANG CLANG CLANG

PUAH! FINAL- MENTE E' SPARITO !

CERTO PERO' CHE E' UNA STRANA ASTRO- NAVE!

CON QUESTO ANCHE IL MIO ONORE E' SALVO !

PUFF

NE SEI SICU- RO?

LE RAGAZZE SONO TUTTE SVENUTE, E NON HANNO VISTO NIENTE !!

UHMM... ANCHE SE TU CERCAS- SI DI SPIEGARE LA FACCEN- DA NON TI CREDE- REBBERO !!

NON PREOCCU- PARTI, CI PEN- SEREMO NOI A SPIEGARE TUTTO!

GRA- ZIE! GRA- ZIE!

CHE BASSEZZA QUEL MENDO!! HA PAGATO UN MILIONE DI YEN ALLA MADRE DEL BAMBINO PERCHE' SPARISSE PORTANDOSI DIETRO IL PICCOLO !!

CHE ORRO- RE!

POSSI PISSI

PISSI POSSI

EEHI!!

SI PUO' SAPE- RE CHE STORIA AVETE MESSO IN GIRO?!?

FINE DELL' EPISODIO.

SPECIAL

ZERO

MANGAZINE

SPECIAL

VENUS WARS

ZERO
SPECIALE

VENUS WARS N° 6
È IN EDICOLA!

112 PAGINE, 6.000 LIRE.

Granata

OUTLANDERS

MANGAZINE
SPECIALE

OUTLANDERS N° 6
È IN EDICOLA!

128 PAGINE, 6.000 LIRE.

Granata

SPECIAL

ZERO

MANGAZINE

SPECIAL

IL CATALOGO DEI MANGA DI GRANATA PRESS

GUIDA ALLA RICHIESTA DEI NUMERI ARRETRATI

Per richiedere i numeri arretrati delle pubblicazioni Granata Press, basta inviare un vaglia postale per la somma degli importi degli albi aggiungendo un contributo per le spese postali di lire 4.000 (indipendentemente dalla quantità di albi ordinati). Il vaglia va indirizzato a GRANATA PRESS SRL, Via Marconi n°47, 40122 BOLOGNA. Ricordate di specificare a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo (codice di avviamento postale compreso!) e l'indicazione degli albi richiesti.

PERIODICI

ZERO (cadauno lire 3.500) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23. I primi sedici numeri contengono le storie di KEN IL GUERRIERO! (cadauno lire 4.000) 24, 25, 26, 27, (cadauno lire 5.000) 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35
ZERO SPECIALE (numeri 1 e 2 lire 7.000, numeri 3, 4 e 5 lire 6.000) serie VENUS WARS 1, 2, 3, 4, 5
Z COMIX (cadauno lire 5.000) serie CRYING FREEMAN 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 20, 21, 22, 26, 27, 28, serie 2001 NIGHTS 10, 11, 12, 13, 14, 15, serie BLACK MAGIC 16, 17, serie DOMINION 18, 19, serie PINEAPPLE ARMY 23, 24, 25
Z STAR cadauno lire 4.000) serie DEVILMAN 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, serie CAPITAN HARLOCK 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22
Z COMPACT (cadauno lire 2.800) serie KEN IL GUERRIERO 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, (cadauno lire 3.000) 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
MANGAZINE cadauno lire 4.000) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 ,14, 15, 16, 17, (cadauno lire 5.000) 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28
MANGAZINE SPECIALE (cadauno lire 6.000) serie OUTLANDERS 1, 2, 3, 4, 5
MANGA HERO (cadauno lire 4.000) serie GREY 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, serie HOROBI 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, serie LADY OSCAR (cadauno lire 5.000) 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31
MANGA CLASSIC (cadauno lire 5.000) serie MAZINGA Z 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, serie IL GRANDE MAZINGA 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18
MANGA COMPACT (cadauno lire 2.800) serie I CAVALIERI DELLO ZODIACO 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, (cadauno lire 3.000) 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
MANGA ALBUM (cadauno lire 5.000) serie NAUSICAÄ 1, 2, 3, 4

VIDEOCASSETTE

MANGA VIDEO (collana film inediti cadauno lire 39.000)
1 - I CAVALIERI DELLO ZODIACO 1
2 - DEVILMAN 1- LA NASCITA
3 - KEN IL GUERRIERO
4 - DEVILMAN 2 - L'ARPIA SILEN
5 - SHUTEN DOJI 1 - IL CAPITOLO DI HIOKI
6 - DANGAIO 1 - TEMPESTA NEI CIELI
7 - MAISON IKKOKU - LAST MOVIE
ANIME VIDEO (episodi televisivi, cadauno lire 29.900)
MAISON IKKOKU 1, 2, 3, 4
ANIME CLASSIC (episodi televisivi, cadauno lire 39.900)
CONAN 1, 2
Z VIDEO (episodi televisivi cadauno lire 29.900)
serie KEN IL GUERRIERO 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

LIBRI

Akemi Takada
ANNIVERSARY
Pagine 96 , lire 50.000
La character designer e illustratrice di alcune tra le serie più amate dal pubblico di tutto il mondo: Maison Ikkoku, Orange Road, Patlabor, Lamù e Creamy.

Thierry Groensteen
IL MONDO DEI MANGA
Pagine 84 , lire 18.000
Una preziosa ed esauriente guida al fumetto nipponico. Illustratissimo.

Go Nagai
MAO DANTE
Volume primo: pagg. 328
Volume secondo: pagg. 308
lire 32.000 cadauno
In due bellissimi volumi una storia che è quasi un antefatto della saga di Devilman. Un Go Nagai in grandissima forma per una storia che mette i brividi: e se i demoni un giorno tornassero davvero...

MOBILE SUIT GUNDAM: ILLUSTRATION WORLD
Pagine 144, lire 45.000
Centinaia di immagini a colori per la saga più appassionante del decennio. Stampato in Giappone. Testo in italiano e inglese.

HARUHIKO MIKIMOTO COLLECTION
Pagine 96, b/n e colore
lire 50.000
Il character designer di Macross, Orguss, Megazone 23, Gundam 0080, Gunbuster, Macross II, in uno splendido libro ricco di illustrazioni a colori.

RANMA PARTE 13

UN BRUTTO TAGLIO

WOOSH

AAH!

È FINITA!
SHHHP
ANCHE SE SCHIVI IL MIO OMBRELLO...
WHRRRR...
...I MIEI BANDANA...

TI COLPIRANNO DA TUTTE LE DIREZIONI...!

FZZZZ...

POW

SNAG

ASPET-
TA,
AKANE
!

OOP

Aa
...
Aa
...

AAH
AAH
AAA
!!!

UHMM
!

KIAK

E-EHI
...

QUELL'
OMBRELLO
...NON E'
...

BZZ BZZ BZZ

...INCREDIBILMENTE PESANTE?

INFATTI...

SCAPPI, CODARDO?!

ZZHMM

FRENA LA TUA IMPAZIENZA!

ZZHMM

KRNCH

FAP

...

fiuh!

...

MM?

ZIP

TU ! TU !

COSA ?!

COSA ?!

E' STATA COLPA TUA!

INTERFERIRE IN QUEL MODO...

INTERFERIRE ?!

COME RAGAZZA NON POTEVI BATTERLO,NO?

HO DO-VU-TO...

COME DICEVO... INTERFERIRE!

MAI FICCARE IL NASO IN UNA QUESTIONE TRA UOMINI!

TU UN "UOMO" DEPRAVA-TO?!

SHHHIP

UH?

COSA FA ADESSO?!

SWAP

EHI!

LA CINTURA... È COME UN BASTONE!

SWISH

SWISH

BOOP

KPEEEEEEK

SE NON TI METTESSI SEMPRE IN...

...SE TU NON FOSSI COSÌ RINCOGLIONITO...

YAAAH!
KREEEEEEEE-BOOM
ZHA
WHSHH
SWAP

SHKT

LA-SCIAMI!

COSA? NON CREDE-RE...

CHE TI STIA TENENDO PERCHE' LO VOGLIO!

WHAP!

SE E' UNA TALE SECCA-TURA, ALLORA...

ALLORA ...

UH ...

TUMP TUMP

...AKANE...?

CHE FAI, MI IGNORI ?!

SHIP

POW

DATTI UNA CALMATA!

VRRRRRR

VRRRRR

AKANE !

A... AKANE, IO ...

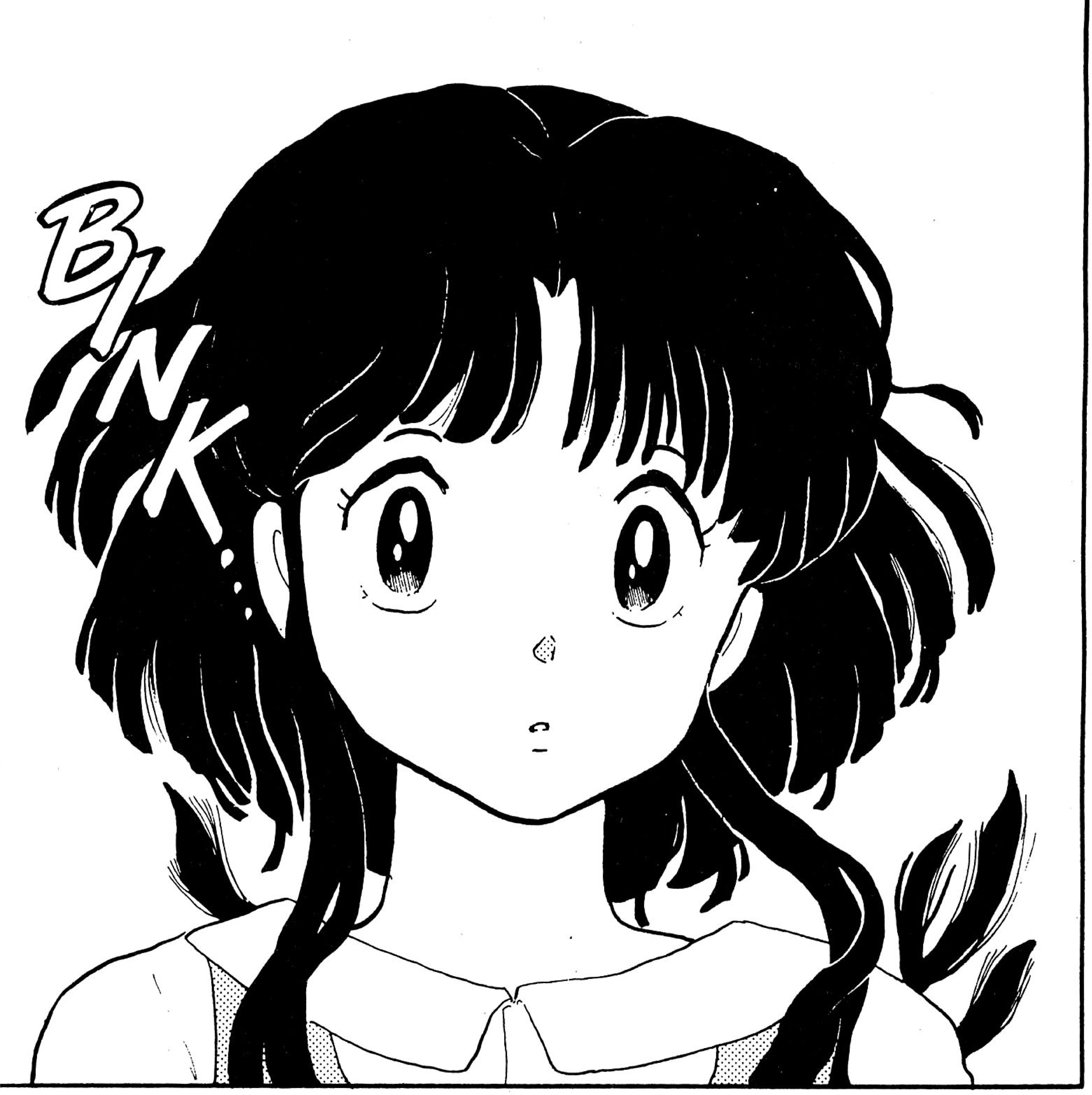
sigh

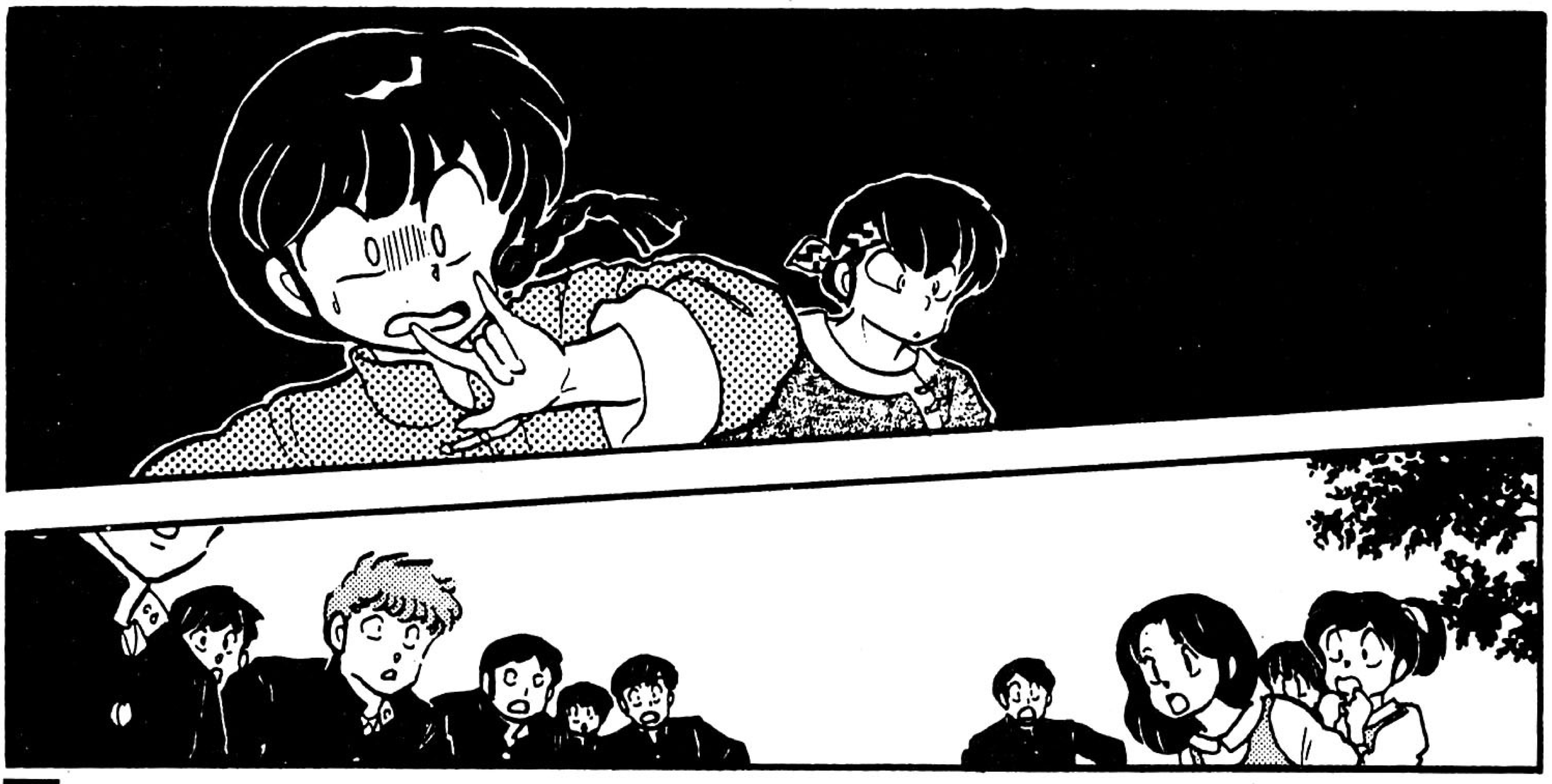
NON DEVI DARMI SPIEGA- ZIONI. D'ORA IN POI ...

IO E TE SIAMO DUE SCONOSCIU- TI !

GRAWR

VRRRRRR


BUNNY



SHF

AHH

A... AKANE ?

E' ... SOTTO SHOCK ?

COSA TI ASPETTA VI ?

IN PUBBLICO... CON UN TAGLIO DI CAPELLI DEL GENERE! E' STATA FORTUNATA CHE NON E' MORTA!

DOVRESTI SAPERLO! CHE RAGAZZA SEI?

INSOMMA ...CHI SEI?

EH!

ME LO SONO CHIESTO ANCH'IO.

E RANMA DOVE SAREBBE?

...

ASPETTATE UN ATTIMO. CHI SE NE FREGA?!

QUEL CHE IMPORTA... E' AKANE.

NON SI E' FATTA MALE, VERO?

NO, MA DI SICURO HA UN BRUTTO TAGLIO!!

HUOOOOOO

D'ACCORDO, AKANE.

SE TI FA PIACERE, PICCHIAMI!

PUOI PICCHIARE ANCHE ME.

DAI, COLPISCI!

SFOGATI SU DI ME!

CAAW CAAW CAAW CAAW

UNA RAGAZZA CHE CI STA, EH?

...

SHUFFLE

SHUFFLE

...

KLONG

OH.

AAC!

THROB

UHMM. HO L'IMPRESSIONE CHE SIA ANCORA FUORI DI SE!

GUNG

GUNG

GUNG

DEVO FARMI VEDERE DAL DOTTOR TOFU.

WOBBLE

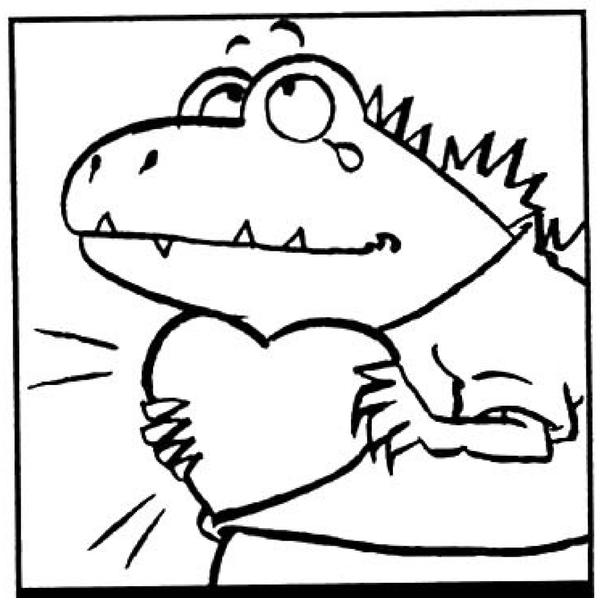
DEVO ESSERMELA STORTA SALTANDO.

CONTINUA...

CUORE DI MANGA

ZEN, YIN, YANG, NEI MANGA

di Davide Castellazzi



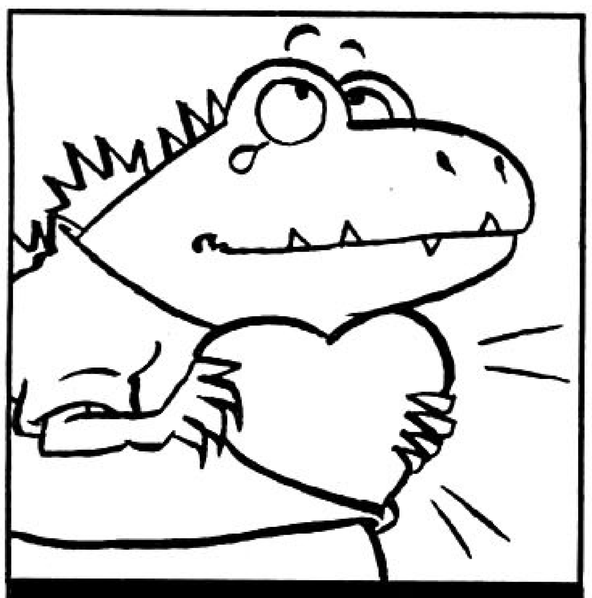
GRAFFITI

Cos'è lo Zen?
Questa domanda rappresenta il modo più stupido ed errato di accostarsi a questa disciplina. Non appena le si dà una risposta lo Zen è morto. Dice infatti un detto Zen, «non puoi spiegare lo Zen ma se lo comprendi non hai più paura di morire».
Molto più semplice è spiegare cosa NON è lo Zen. Non è una religione, non è una mistica, non è una filosofia, non è una spiegazione sistematica della vita. Non rientra in alcuna categoria e gli sta stretta qualsiasi etichetta. Semplicemente, lo Zen potrebbe essere definito l'arte e il proposito interiore dell'Oriente. Uno speciale insegnamento, giunto dalla Cina in Giappone a partire dal XII secolo, senza scritture, al di là delle parole e delle lettere. Un insegnamento che non sfrutta la logica bensì l'illuminazione, il *satori*. Un insegnamento che nel corso dei secoli ha ottenuto il rispetto di tutte le correnti filosofiche e religiose dell'Oriente, proprio perché con il suo non essere non si è posto in antitesi con nessuna di esse, al contrario si è fuso con tutte.
In questo modo lo Zen è entrato nella cultura e nella mente (o forse sarebbe meglio dire nel cuore, se non addirittura nel terzo occhio) di ogni giapponese, contribuendo a formarne la mentalità. Così è possibile incontrare lo Zen nei molti aspetti della vita giapponese, nell'arte, nei manga.
In *Crying Freeman* i punti di contatto con lo Zen sono molti. Ricordiamo la prima avventura (su "ZComix"). La

Crying Freeman © Koike-Ikegami/Shogakukan Inc.

E L'AMORE SBOCCIO' IN CIELO
di Silvestro Maradei

Avevo dieci anni, e come tutti gli altri ragazzi della mia età passavo il mio tempo libero davanti alla TV. Preferivo i cartoni animati ai telefilm di Zorro, Tarzan, Furia, e gli appuntamenti a cui di rado mancavo erano quelli che la RAI programmava la domenica a mezzogiorno e il pomeriggio nel 'contenitore' La TV dei ragazzi. *Proprio in quel periodo, poi, di giovedì, e in prima serata, apparve* Supergulp! Fumetti in TV, *con uno spazio dedicato ai supereroi made in USA. E fu proprio alla schiera di quei personaggi che pensai appartenesse* Atlas Ufo Robot *quando lo vidi per la prima volta nel 1978. Tanto più che gli episodi trasmessi della prima serie erano preceduti da* Superman. *Come fu possibile sbagliarmi così grossolanamente e considerare Goldrake un altro eroe che andava a unirsi alla folta schiera dei vari Batman, Spiderman e dell'Uomo d'Acciaio? È presto detto! Di quella ormai famosa prima serie, io non potei che guardare la sigla e i pochi minuti iniziali di ogni episodio, in quanto sul Primo Canale, alle 19.20, incombevano Fonzie & Co., che soddisfacevano i gusti di mio fratello, il quale, più grande di me, esercitava il potere di controllo*



GRAFFITI

sull'allora nostro unico televisore in bianco e nero. La mia conoscenza di Actarus e compagnia era pertanto limitata ai 'prologhi' degli episodi, ambientati o sulla base lunare (popolata di extraterrestri proprio come accadeva in molte avventure dei supereroi), o nel ranch di Rigel. Le parole della sigla iniziale «Si trasforma in un razzo missile...» e l'alter ego di Actarus , mi inducevano a un meccanico parallellismo coi soli eroi dotati di superpoteri che conoscevo. Ma qualcosa mi faceva pensare che così non poteva essere. C'era qualche elemento nuovo in quegli 'incipit', che per molti versi apparivano diversi dagli altri disegni animati. Fu così che un giorno a scuola, sentendo un mio compagno parlare dell'episodio di Atlas Ufo Robot *visto la sera prima, incominciai a fare delle domande sull'oggetto dei suoi racconti; quesiti che presto si trasformarono in un vero e proprio 'terzo grado', dal quale uscii pienamente soddisfatto. Ora sapevo tutto: chi fosse Actarus, il perché della sua doppia identità ancora nascosta a molti; seppi di Vega, di Goldrake, di questo enorme robot pilotato da un uomo (e non scaturito dalla trasformazione del protagonista in un supergigante - come invece io credevo accadesse), dei mostri spaziali, dei combattimenti e delle*

Ken il Guerriero © 1986 Bronson-Hara/Shueisha-Toei doga.

futura vittima di Mr. Yo, vero nome di Crying Freeman, è Emu Hino, una ragazza giapponese che lo ha visto compiere un omicidio e che, in qualità di testimone scomodo, si aspetta di venire da lui uccisa. Nonostante ciò Emu Hino si rifiuta di collaborare con la polizia e aspetta serenamente la morte. Assume un atteggiamento tipico dello Zen, non ha più nessuna paura, nessun dubbio, nessuna emozione estrema, attende la propria fine con serenità, con la tranquillità con cui osserverebbe un petalo che cade da un fiore. Non pensa alla morte, la osserva. Una massima Zen dichiara «non pensare, guarda».

Anche Mr. Yo è pervaso di Zen. Elegante e sobrio negli atteggiamenti, preciso nei gesti e nelle parole, non tradisce emozioni, non teme la morte. Solo un particolare mina l'imperturbabilità di Mr. Yo: nel momento in cui compie il suo disdicevole lavoro piange e diviene Crying Freeman. Piange senza il minimo rumore, con lacrime che scendono come una pioggia leggera. E così viene introdotto un altro elemento Zen, un tassello comune però a tutte le culture orientali, lo yin e lo yang, gli opposti che unendosi generano armonia. In Mr. Yo si fa largo un sentimento positivo in grado di equilibrare la sua negatività di assassino. Non è tutto. Mr. Yo ed Emu Hino si uniscono in un amplesso amoroso celebrando ulteriori unioni di *yin* e *yang*. L'uomo (*yang*) si unisce alla donna (*yin*), la vittima si lega al carnefice, una nuova unione di opposti che porterà a un uno, e in effetti, invece che uccidere Emu Hino, Yo la sposerà rendendola l'Orchidea-tigre moglie del Sole-dragone a capo della setta dei Cento e otto dragoni.

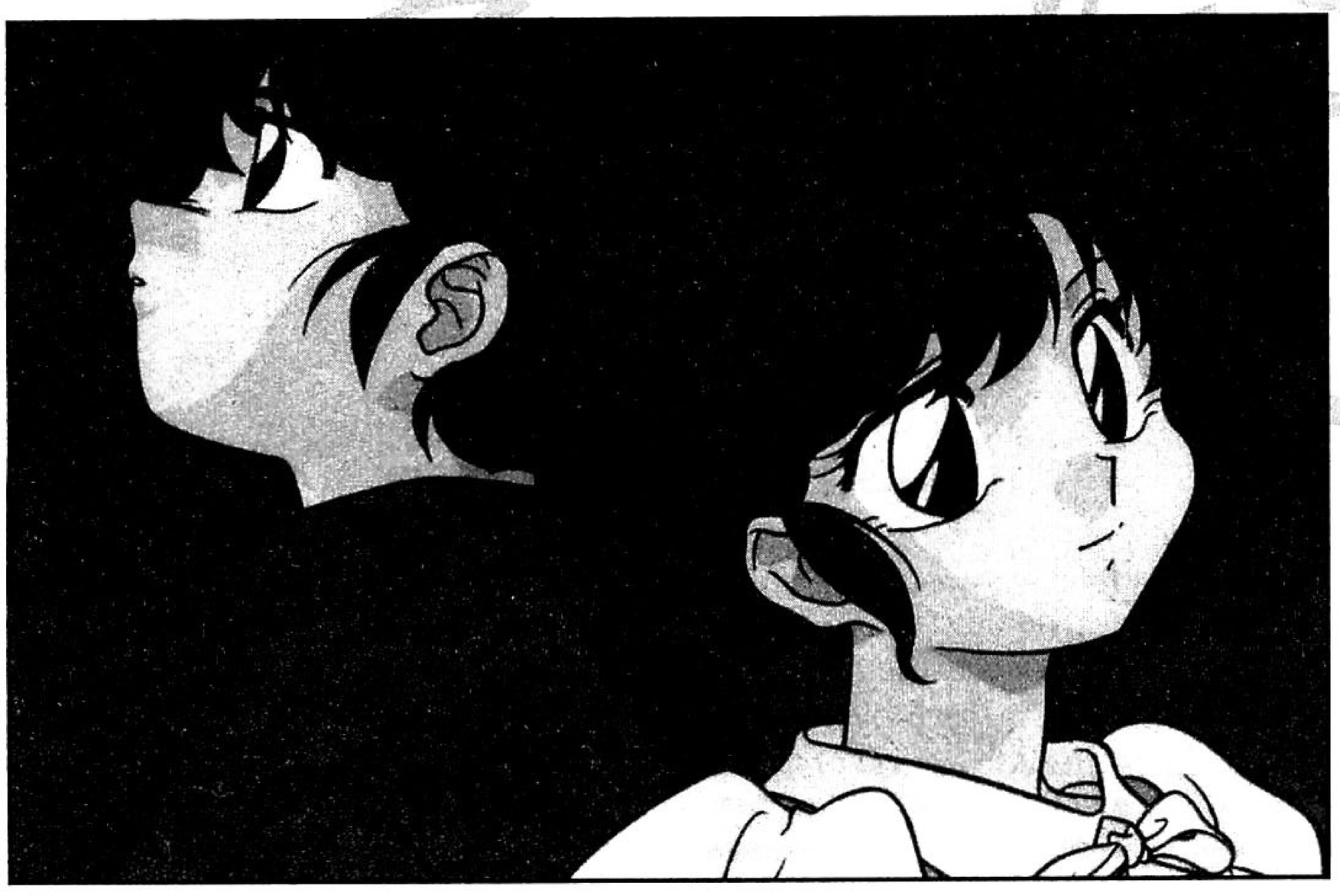
Spostiamo la nostra attenzione su un altro manga in cui *yin* e *yang* hanno notevole importanza, *Ken il Guerriero*. Al principio delle avventure di *Hokuto no Ken* ("Zero" n. 7) scopriamo che

«ogni cosa nel nostro universo è formata da due parti opposte l'una all'altra. Uomo e donna. *Yin* e yang. Come Ah e Un, i divini guardiani del buddismo. Nell'arte dell'assassinio sono rappresentate dal colpo della Stella del Nord, Hokuto, e dal colpo della Croce del Sud, Nanto». In tal modo, quando Ken, della scuola di Hokuto, e Rey, della scuola di Nanto, si scontreranno (su "Z Compact" n. 4), gli osservatori già sanno che dallo scontro non può uscire un vincitore. Nanto e Hokuto sono facce della stessa medaglia. Tra parentesi, la tecnica di Ken consiste nella pressione di *tsubo*, particolari punti del corpo che stimolati forniscono determinate reazioni, è lo stesso procedimento usato dall'agopuntura, scienza che si basa sulla conoscenza e l'utilizzo dei punti di pressione (a ognuno dei quali corrisponde un organo interno) per curare le malattie del corpo. Segno che dietro opere di fantasia si cela spesso un fondo di verità. Ma torniamo allo Zen e approdiamo al manga *2001 Nights* (sempre su "ZComix"). Anche in quest'opera l'influenza Zen è evidente. A lungo i vari protagonisti, messi di fronte a qualcosa di più grande di loro, si sforzano di spiegare le leggi dell'universo, i misteri della vita. Il velo di tali misteri sarà lacerato solo con l'illuminazione, il *satori*, con un lampo di consapevolezza che getta nuova luce su ogni cosa. Basterà osservare gli antichi fossili trovati su un asteroide sperduto nel cosmo per sentirsi sprofondare in un oceano colmo di vita splendente («non pensare, guarda»).

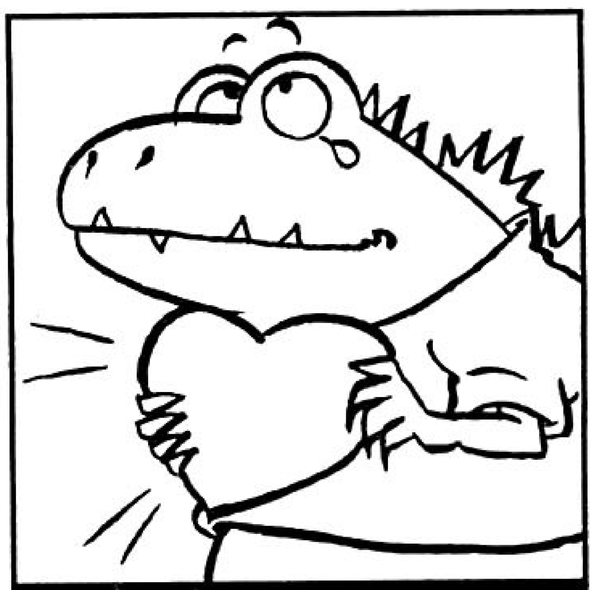
Anche *yin* e *yang* hanno notevole importanza in *2001 Nights*. Protagonisti opposti di ogni episodio e della saga nel suo complesso sono l'uomo e l'universo. Tanto infinito in dimensioni e tempo il primo, quanto piccolo e limitato nel tempo il secondo. Ma è proprio nella fusione di questi due opposti, nello slancio verso i cieli stellati, verso lo sconosciuto e immenso spazio, che l'uomo trova uno scopo di esistenza. È solo fondendosi con l'infinito, divenendo parte di un tutto, di un uno, che l'uomo supera se stesso divenendo universo. *Yin* e *yang* si fondono all'infinito.

Restando in tema spostiamo la nostra attenzione su *Ranma 1/2*. In questo manga la fusione tra *yin* e *yang* è più evidente che mai. Ranma è uomo e donna allo stesso tempo, *yin* e *yang* nella stessa persona, anche se alla Takahashi pare importare poco delle implicazioni filosofiche, e preferisce concentrarsi sugli aspetti comici di tale complessa situazione.

Concludendo non posso far altro che citare il monaco Zen di *Oh Mia Dea* (su "Kappa Magazine" n. 3), che di fronte alla saggia Belldandy, giudicandosi ancora immaturo, torna in India per approfondire i propri studi Zen, così come io farei bene a concludere questo presuntuoso e incompleto articolo e tornare a meditare. Lo Zen non ha bisogno di essere spiegato ma di essere vissuto.



Ranma 1/2 © 1993 Takahashi/Shogakkan-Pony Canyon-Kitty film.



GRAFFITI

armi. Fu tanta la voglia di guardare coi miei occhi quanto il mio amico mi aveva raccontato che, una sera, approfittando di essere rimasto solo a casa, mi gustai un episodio di Goldrake *dal principio alla fine e ne rimasi folgorato. L'episodio di intitolava "...E l'amore sbocciò in cielo", ma per mia sfortuna era anche quello che concludeva la prima serie, così quando l'indomani riprovai a vedere Actarus e Alcor in azione, non li trovai più. La delusione fu tanta, ma anche la speranza di rivederli presto. Cosicché in autunno, quando lessi che sarebbe stata mandata in onda la seconda serie all'interno del programma* Buonasera con... il Quartetto Cetra, *ne fui enormemente felice. Morivo per l'attesa, e quando partì la sigla, mi sembrò di sognare. E fui ancora più affascinato dall'esaltanta episodio che inaugurava la nuova serie, alla fine del quale al rocambolesco trionfo del robot pilotato da Duke Fleed seguiva la morte di Hydargos. A scuola parlavo di Goldrake, insieme al mio compagno di banco, anch'egli profondamente 'innamorato' e molto bravo nel disegnare i vari personaggi della serie. Così iniziò la mia grande passione per i cartoni made in Japan, con* Goldrake, *che divenne l'appuntamento fisso del tardo pomeriggio per me, per mio fratello e per i miei genitori.*

LE NOVITA' DEL CATALOGO HUNTER

Dato che già da alcuni mesi la Granata Press pubblica le avventure di Nausicaä, Mr. Hunter ha deciso di riproporre l'elenco del materiale disponibile in lingua originale di Miyazaki (e anche di Takahata, che con lui ha spesso collaborato).

SERIE "ART OF..."

Si tratta di splendidi volumi interamente a colori contenenti gli acquerelli originali, i fotogrammi relativi alle sequenze più belle dei film, i trucchi di animazione, etc...

Art of Laputa	77.000
Art of Nausicaä	77.000
Art of Totoro	77.000
Art of Kiki	75.000
Art of Omoide Poroporo	75.000
Art of Porco Rosso	84.000

ROMAN ALBUM

Laputa Illustration	27.600
Nausicaä Illustration	27.600
Totoro Illustration	27.600
Porco Rosso Illustration	36.000

"MAGICAL ADVENTURE SERIES" (in inglese)

Kiki	33.000
Laputa	33.000
Totoro	33.000

ANIME COMICS

Laputa, 4 volumi, cadauno	20.700
Nausicaä, 4 volumi, cadauno	21.300
Kiki, 4 volumi, cadauno	17.700
Omoide Poroporo, 4 volumi, cadauno	17.700
Totoro, 4 volumi, cadauno	18.300
Porco Rosso, 4 volumi, cadauno	17.700
Anna dai capelli rossi	30.000

PORTFOLIO

Nausicaä	25.000
Laputa	25.000
Totoro	25.000
Kiki	25.000
Porco Rosso	25.000

LASER DISC (Sistema NTSC)

Nausicaä The Movie	267.000
Laputa The Movie	200.000
Kiki's Delivery Service The Movie	274.000
Omoide Poroporo The Movie	274.000
Porco Rosso The Movie	274.000
Totoro The Movie	200.000

Vorrei ricordare a tutti gli amici alcune cosucce, ossia: il numero di telefono (051/353023) e le modalità di acquisto. Potete inviare un vaglia postale ordinario oppure un assegno circolare o di conto corrente; potete richiedere la spedizione in contrassegno, cioè si paga al postino quando arriva la merce, o ancora effettuare un versamento sul CCP n. 21444401. Le spese di spedizione postale sono L. 5.000. Le ordinazioni possono essere comunicate per telefono, oppure per lettera, o anche sul vaglia nello spazio "Comunicazioni del mittente". Mi raccomando: scrivete in modo leggibile, stampatello possibilmente, e ricordate il CAP. L'indirizzo?

Hunter srl
Via Calvart 34
40129 Bologna.

Da questo numero vi propongo l'elenco del materiale disponibile suddiviso per autore. Comincio con Miyazaki, perché è fra i miei preferiti e considero Nausicaä *e* Totoro *i migliori film d'animazione fra quelli prodotti in Giappone. Nei prossimi mesi seguiranno altri elenchi sia dedicati ad autori che ai personaggi più famosi. Infine voglio dare a tutti appuntamento per il Salone di Lucca dal 29 ottobre al 1 novembre. Saremo vicini allo stand Granata.*

Mister Hunter

PATLABOR - GAME MAKER
PARTE 7

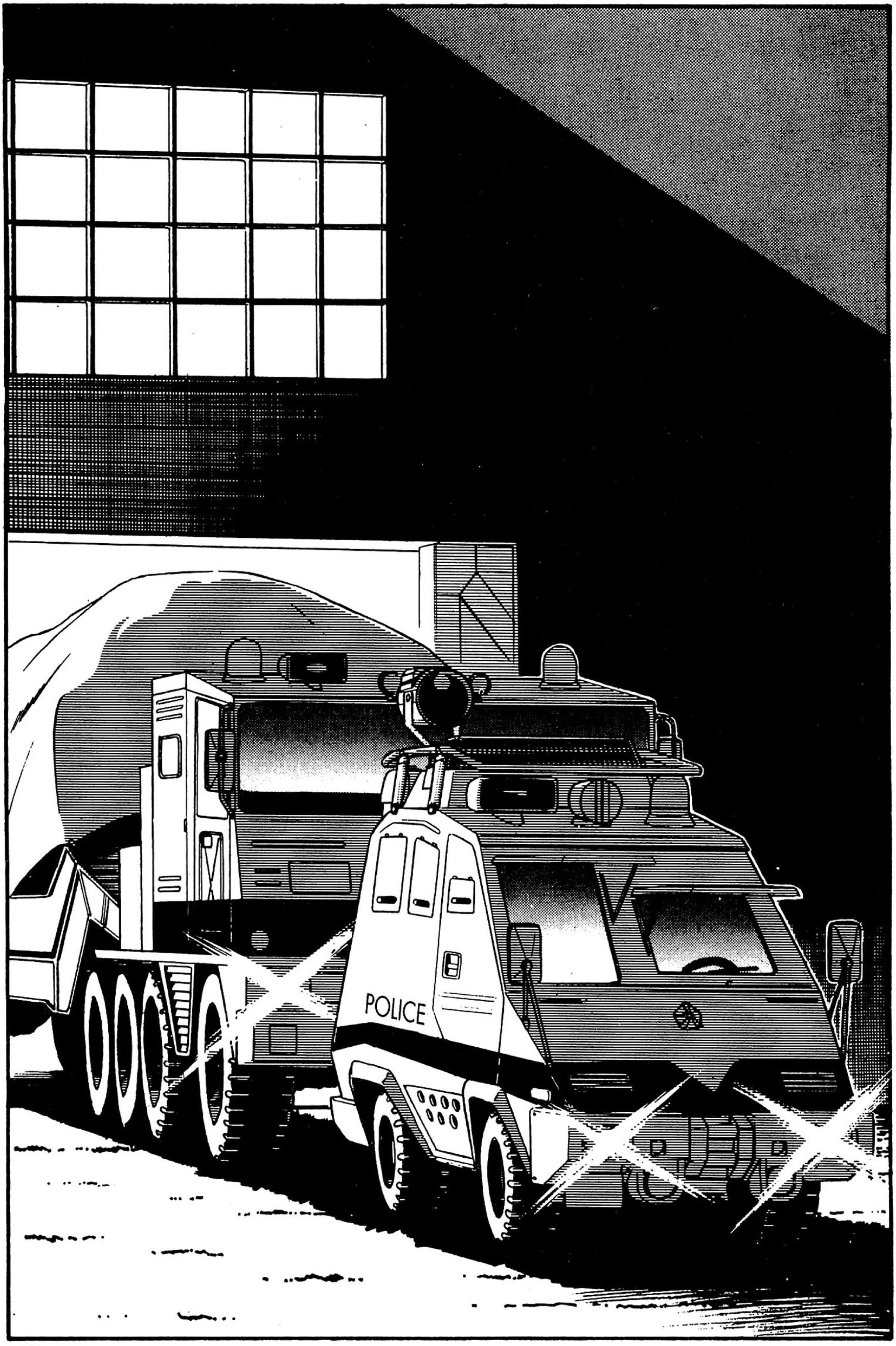
E' APPARSO UN BLOCKEN NEL 21° SETTORE DI RICOSTRU-ZIONE DI RINKOKU.

SECONDA PATTUGLIA, USCITE IN AZIONE !!

RIPE-TO...

VROOMMMM

USCITE IMME-DIATA-MENTE !!


POLICE

...

È ARRIVATO, ALLA FINE ...

UHM ...

PROPRIO AL MOMENTO GIUSTO ...

TI SEMBRA IL MOMENTO GIUSTO, QUESTO ?!?

OGGI NON CI SARA' LA PRIMA PATTUGLIA A DARCI UNA MANO !

AVREI VOLUTO USARE CINQUE LABORI PERO' OGGI ...

LA PRIMA PATTU- GLIA E' GIA' FUORI !

SCRETCH

UHM... CON UN AVVERSARIO COME IL BLO- CKEN, MI SA CHE I NOSTRI DUE LABOR NON SIANO ABBASTANZA ...

CO- MUN- QUE ...

CERCA- TE ALME- NO DI NON FARE UNA BRUTTA FIGURA ...

HO FI- NI- TO !!

AI VO- STRI PO- STI !!

UHM... PERCHE' IL BLOCKEN SALTA FUORI SOLO QUANDO LA PRIMA PATTUGLIA E' GIA' IMPEGNATA DA QUALCHE PARTE?

UHM... E' PROPRIO VERO...

QUEL BLOCKEN HA SCELTO IL MOMENTO PEGGIORE PER ARRIVARE!

CI SONO ANCHE MOMENTI PEGGIORI!!

PENSA SE INVECE DELLA PRIMA PATTUGLIA FOSSIMO NOI OCCUPATI QUANDO IL BLOCKEN APPARE!!

LA PRIMA PATTUGLIA CON QUEI FERRIVECCHI DEI MOD. 96 NON POTREBBE FARE NIENTE!!

INVECE NOI, CON I NOSTRI 98 AV POSSIAMO FARGLI FRONTE DEGNAMENTE!

SEMBRA CHE FACCIA APPOSTA A VOLERE SCONTRARSI CON GLI INGRAM!

NON TI SEMBRA CHE DI VOLTA IN VOLTA I SUOI MOVIMENTI DIVENTINO PIU' VELOCI?

UHM, SI', A PENSARCI BENE...

SE AFFRONTASSE I VECCHI MOD. 96 NON AVREBBE BISOGNO DI ESSERE VELOCE O DI...

!

UH? E SE LO FACESSERO APPOSTA AD ATTACCARCI QUANDO NON C'E' LA PRIMA PATTUGLIA... ?!?

...

CHE C'HAI ?

NIENTE!

UHM... NÒ, NON PUÒ FARLO APPOSTA...

POLICE

RRR

BOOOM

NON LO FERMA PROPRIO NIENTE, EH?

FRA UN PO' ARRIVERA' L'INGRAM, EH, KUROZAKI?

CERTO! SIGNORE!

NON MANDE-RANNO DI CERTO I MOD. 96 !

ABBIAMO CAUSATO UN INCIDEN-TE IN CITTA' IN MODO DA TENERE OCCUPATA LA PRIMA PATTUGLIA, PER UN PO' !

NON HANNO NESSUN ALTRO DA MANDARE SE NON LA 2° PATTUGLIA CON GLI INGRAM !

POLICE

POLICE

ECCOLI !

GUARDA BENE, BAD!!

QUELLO SARA' IL TUO RIVALE!!

QUELLO?!

UN INGRAM 98!!

POLICE

[[[

CHE FACCIAMO, OTA ?

IO HO GIA' DE-CI-SO !

CON-TRO QUEL TIZIO SERVE SOLO LA VIOLEN-ZA !

NON MI FERMO FINCHE' NON E' RIDOT-TO IN POLTI-GLIA !!

YAAOOO!

SIII

UMP

OK

MI SEN-TI-TE ?

SONO ARRIVATI I LABOR DELLA POLIZIA !

NON COMBATTE-RE CON-TRO I DUE ASSIEME !!

MI RAC-CO MAN-DO, UNO ALLA VOLTA !!

NON C'E' BISO-GNO CHE MI RAC-COMANDI SIMILI STRON-ZATE !

PERO', LO RIPETO: QUESTA E' L'ULTIMA VOLTA CHE LO FACCIO !!

VLOM MM AA

ARRENDITI !

BANG
ARRENDITI TU!!
SBA-TAMMMMMMM

AH!

EHM...

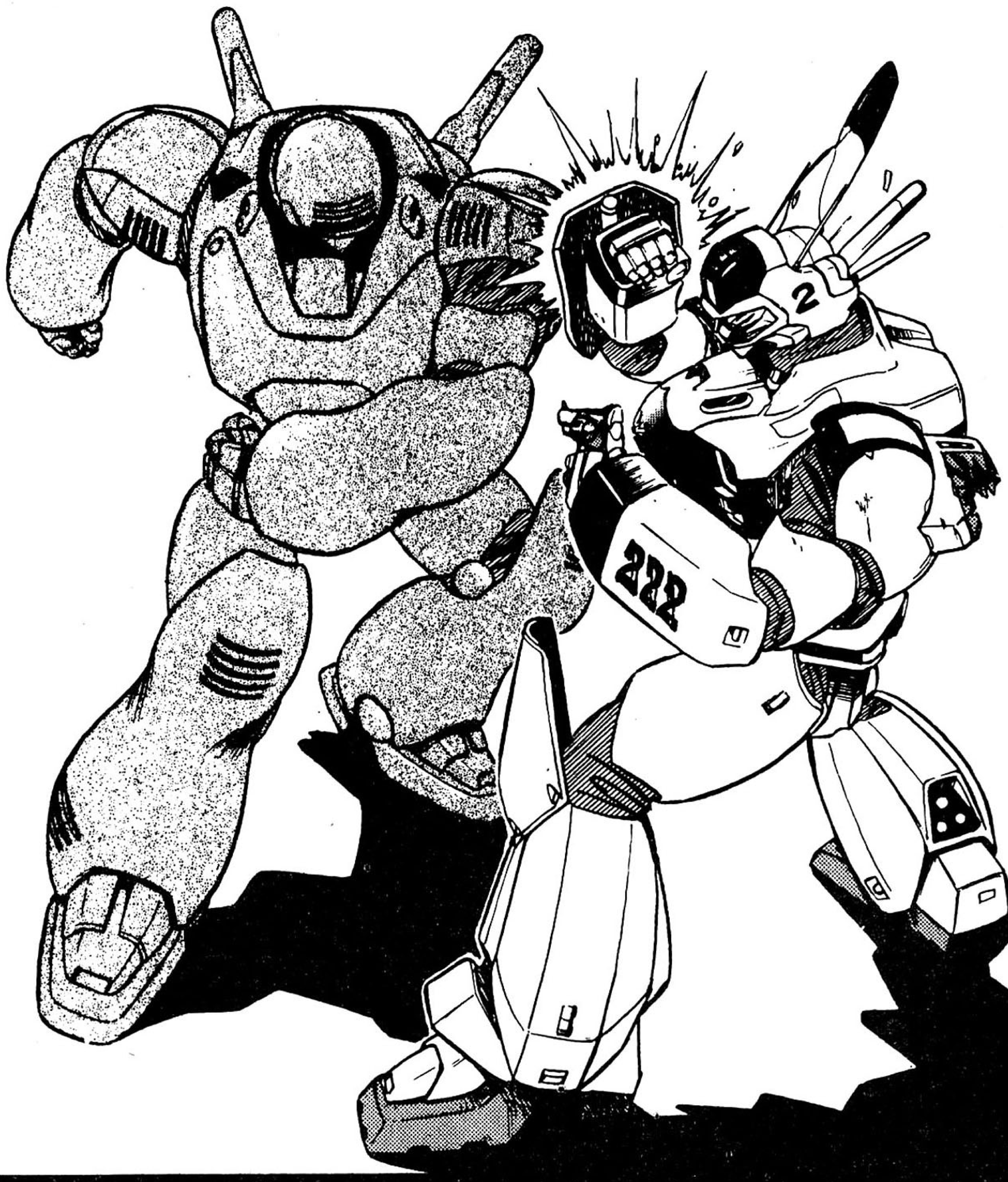
ALLO_RA...

STOSTNGG

UHMM...

GAME MAKER

PARTE 8



SKISH

221

BLAM MM

CLING

SBAM
CLACK
CRIK
SVISS
222
SBATATA
TAM
TAM

BLAM

BRAVO, OTA !!

BRAVO UN C★ッ○ !!

NOA, CHE STAI FACENDO?! AIUTA OTA INVECE DI PARLARE!!

E QUESTI SAREBBERO PROFESSIONISTI?!?

OK, VADO DA OTA !!

BLAM

POLICE HOD
221

OH, FINALMENTE E' ARRIVATO !!

SU, VIENI QUI !!

UHM ...

UH UH UH

MI RICORDO DI TE !!

TU SEI QUELLA CHE MI HA FICCATO IL MANGANELLO NELL' OCCHIO DEL BLOCKEN !!

SONO QUI PER RINGRA- ZIAR- TI !!

TUMM

FA' IL BRAVO, MIO INGRAM !

CHE SE VA TUTTO BE- NE CE LA FACCIA- MO !!

GUAR- DA BE- NE, BAD !

L'INGRAM DELLA RAGAZZA SI MUOVE MEGLIO DI QUELLO DEL CICCIO- NE !

IZUMI !! SE NON CE LA FAI A DISTRUG- GERLO, TI FACCIO A PEZZI IO!

CLANG

EH ?!

MA CHE FA, QUELL' INGRAM ?

PERCHE' E' COSI' LENTO ?! MUOVITI, MUOVITI !!

MA TIENI PER NOI O PER L' INGRAM ?!

POLIZIA!!

NON CERCA-RE DI SCAP-PARMI!

POLICE

SEI UN CONI-GLIO O UN UOM...

T'HO RE-SO!

VRRRRR

IZZING

SVUMMMMMM
AAAAAH
BAM

BIM BAM BOF

SCENA!

UH !!

222

221

OTA! PERCHE' TI INTRO- METTI SEMPRE CON 'STE MANIERE BRU- -?! SCHE?!

E' PIU' DURO LUI DI NOI !!

GUAR- DA COME M'HA RIDOT- TO !!

LO FACCIO A PEZZI! LO FACCIO A PEZZI!

TRUNC R...

UHM... IL CAVO ERA PIUTTOSTO CORTO...

COSÌ S'E' LASCIATA AVVICINARE DAL BLOCKEN SINO AL LIMITE...

UHM...

NON PENSAVO CHE QUELLA RAGAZZA AVESSE TANTO FEGATO!

PERÒ...

TRUNC

PER AFFRONTARE UN AVVERSARIO CHE HA DALLA SUA IL CORAGGIO CI VUOLE UN LABOR MOLTO POTENTE !

UNA MACCHINA DELLA MASSIMA AFFIDABILITA' !!

CERTO !

CLANGG

CLANNG

NON POTETE FERMARE QUELL' OTA ?

EHM ... IN QUESTO MOMENTO E' PERICOLOSO, NON CONVIENE AVVICINARSI ...

EHI, ESCE DEL FUMO !!

UUH?!

E'IL TRUCCO DELL'ALTRA VOLTA!! VUOLE SCAPPARE!!

ASUMA!

[[[

PSSSSSSS

PRESTO, CIRCONDATELO!!

CAPO!!

NO!

E'TROPPO PERICOLOSO! INNANZITUTTO DOBBIAMO FAR SI' CHE IL BLOCKEN SIA COMPLETAMENTE DISATTIVATO, ALTRIMENTI I MIEI UOMINI NON LI MUOVO!!

PORCO! STA' FERMO! NON PROVARE A MUOVERTI!

OK, VA' A PRENDERE IL DISCO!

TORNO SUBITO!

CLANNG
CLONNG

MA CHE UN LABOR ADOPERI UN CAVO D'ACCIAIO MI STUPISCE !!

MA È DAVVERO COSÌ PERFEZIONATO 'STO 98 AV ?

UHM, CAPISCO USARE PISTOLA E MANGANELLO ...

SHAFT ENTERPRISE
JAPAN

LABORATORIO DI TSUCHIURA

GLI MANCA UNA PALLA E IL NASTRO E POI PUO' METTERSI A FARE GINNASTICA RITMICA !

NON C'E' NIENTE DA RIDERE !!

HA UNA MOBILI-TA' SPAVEN-TOSA NELLE DITA !

CREDI CHE ANCHE IL NO-STRO SIA CAPACE DI TAN-TO?

OH, LO ISTRUIRÒ A MERA-VIGLIA! DIVENTE-RA' ME-GLIO DEL 98 AV !

PERÒ ...

STIAMO SFO-RANDO DAL PROGET-TO INIZIA-LE...

DOVRO' INSE-RIRE UN SOFT DI FORMATO DIVERSO, MA E' COSÌ COSTO-SO CHE E' IM-POSSIBILE IMMETTERE SUL MERCATO UN LABOR CON UNA SIMILE MEMO-RIA DATI !

NON IM-POR-TA !

NON HO IN-TENZIONE DI LANCIARE IL NOSTRO PICCOLINO SUL MERCATO !

SE E' COSÌ NON CI SONO PRO-BLEMI !

SE LEI CE LO PER-METTE ...

FAREMO DEL NO-STRO TE-SORUCCIO UN GIOIELLI-NO !!

PI PO PI PU

PREGO!!

QUESTO E' L'ORGOGLIO DEL CENTRO RICERCHE DI TSUCHIURA DELLA SHAFT ENTERPRISES JAPAN !

SI CHIAMA GRIPHON, MODELLO J9 !

GLI ABBIAMO GIA' INSERITO TUTTI I DATI DEL BLOCKEN! ADESSO BASTA SOLO AGGIUN-GERE QUALCO-SINA !!

ANCHE PER BAD SARA' PIU' FACILE PILOTAR-LO !!

MMH ...

ALLORA, CARI I MIEI CAPI DELLA SHAFT JAPAN, NONCHE' CARI I MIEI SIGNORI DELLA SHAFT USA E DELLA HISHI GROUP... E PURE VOI DELLA POLIZIA !

CHE VI PIACCIA O NO, DOVRETE PARTECIPA-RE AL MIO GIO-CO !

IL QUAR-TO BLO-CKEN !!

2

GUARDA CHE TI SBAGLI ! CE NE SONO SOLO TRE !

QUELLO DELL'ULTIMA VOLTA E GLI ALTRI DUE DI PRIMA ... ?

SI SONO PORTATI VIA IL DISCO CON TUTTI I DATI !!

ANCHE IL CAPO HA DETTO CHE DOBBIAMO TENERCI PRONTI A UN QUARTO ROUND!

NON VOGLIO!! MI ROMPERA' DI NUOVO L'INGRAM !!

NON CAMBIERA' MAI QUESTA ... ?

CHE LE E' SUCCESSO ?

NON SI PREOCCUPI !

QUANDO VERRA' L'ORA DI PRANZO SCENDERA' DA LI' !! LA LASCI FARE !!

CONTINUA ...

VITA DA GAIJIN

«Gatto, gatto delle mie brame...

di Marco Albertini

... fammi diventare il più ricco del reame», fu ciò che mi augurai quando ricevetti in dono da un'amica giapponese un 'maneki neko'. Il 'gatto che invita' (*maneku*: invitare - *neko*: gatto) è una statuetta a forma di felino domestico accovacciato con una zampa tesa verso l'alto nell'atto di chiamare qualcuno. In Giappone lo si trova immancabilmente ovunque si svolga un'attività commerciale in genere, e particolarmente nei negozi e nei ristoranti, messo in bella mostra all'entrata o in vetrina con lo scopo di 'chiamare' gli affari. (A causa della sua funzione, io di solito lo definisco in modo lievemente prosaico 'gatto chiamasoldi', e lo riempio di coccole e attenzioni nei momenti di massimo bisogno economico...) In Giappone, comunque, i gatti hanno una lunga storia che, come vedremo in seguito, si è anche intrecciata alla cultura di questo paese.

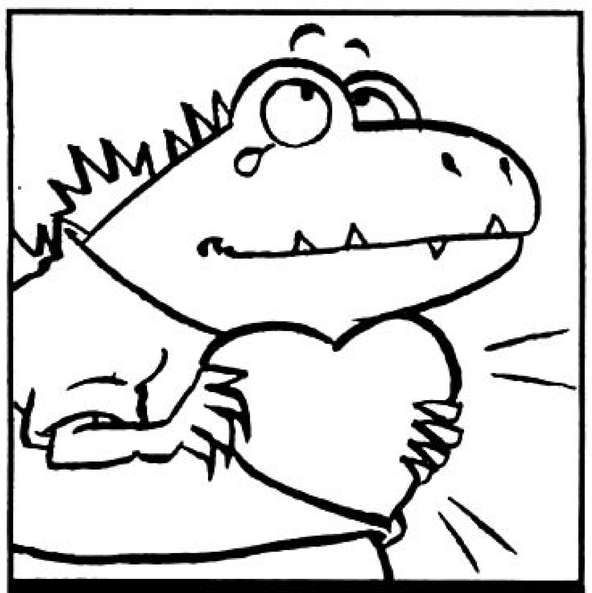
In generale, nell'arcipelago nipponico, i gatti vengono descritti come animali maligni, ingrati e che possiedono poteri magici. In base alle tradizioni, se addirittura ne uccideste uno, dopo morto diventerebbe un 'bakeneko' e, sotto forma di fantasma (*obake*), vi perseguiterebbe per maledirvi e vendicarsi.

Alla corte imperiale dei tempi antichi però, in base a una pratica importata dalla Cina, i gatti erano molto stimati tanto che alla gattina preferita dell'imperatore Ichijoo, che regnò dal 986 al 1011, fu concesso il privilegio del tutto teorico di portare il copricapo riservato ai primi cinque ranghi dell'aristocrazia e di essere chiamata 'Myoobu', titolo che spettava alle signore dei ranghi medi della nobiltà. Ma poiché i gatti con le code lunghe erano considerati quelli più probabilmente dotati di poteri, erano preferiti i 'modelli' con

FESTE GIAPPONESI

SETSUBUN

Nel primo episodio di Lamù, *quando lo sfortunato Ataru Moroboshi incontra il gigantesco e cornuto padre della simpatica alienina tigrata gli lancia dei fagioli gridandogli «Fuori di qui!!». Questa reazione del povero Ataru potrebbe apparire al lettore occidentale come una delle tante stranezze di quel folle ragazzino, in realtà nasce da una festa giapponese, il* Setsubun, *parola che potremmo tradurre approssimativamente in italiano come 'divisione delle stagioni'. Il* Setsubun *cade infatti il 3 febbraio e celebra la divisione, o meglio il passaggio da una stagione all'altra, e nello specifico dall'inverno alla primavera. Durante il* Setsubun *è consuetudine spargere in casa dei fagioli gridando «Oni wa soto, fuku wa uchi», «Escano gli Oni ed entri la buona sorte», dove gli Oni sono i tradizionali demoni giapponesi ammantati di pelle di tigre. Ecco spiegato perché Ataru lanciava fagioli agli extraterrestri: semplicemente li aveva*



GAIJIN

scambiati per degli Oni. La ragione del fraintendimento risiede nel fatto che l'autrice Rumiko Takahashi, nel disegnare questi invasori spaziali, Lamù inclusa, si è ispirata a tali demoni giapponesi. Durante il Setsubun *i nipponici non si limitano a lanciarli, questi saporiti legumi, bensì li mangiano anche, poiché la tradizione sostiene che mangiare fagioli abbrustoliti in numero corrispondente alla propria età anagrafica assicuri fortuna e salute per l'anno successivo. Inoltre anche afferrare al volo i fagioli lanciati da altri in queste occasioni è considerato di buon auspicio. In alcuni casi oltre ai fagioli vengono utilizzati anche altri legumi, in particolare i germogli di soia. Nella giornata del* Setsubun *alcuni templi buddisti organizzano grandi feste pubbliche a cui partecipano personaggi famosi, star dello sport, del cinema e della televisione che, ovviamente, si esibiscono nel sopracitato lancio di leguminose. Loro di fortuna ne hanno già avuta abbastanza.*

Davide Castellazzi

la coda corta.

Nel mondo dei manga il gatto ha naturalmente degni rappresentanti: da Doraemon il gatto-spaziale a quello color caramello delle avventure di *What's Michael?*, tanto per citare. Ma i loro precursori si trovano negli ambiti più elevati dell'arte e della letteratura. Uno dei gatti più famosi in Giappone è il 'nemuru neko' ovvero il 'gatto dormiente' (*nemuru*: dormire). È una scultura di un realismo impressionante, stimata 'tesoro nazionale', che rappresenta un gatto bianco a chiazze nere che dorme beato in mezzo a fiori di peonie. Lo si può ammirare scolpito a rilievo su un portale del santuario dedicato allo shogun Tokugawa Yeyasu a Nikko.

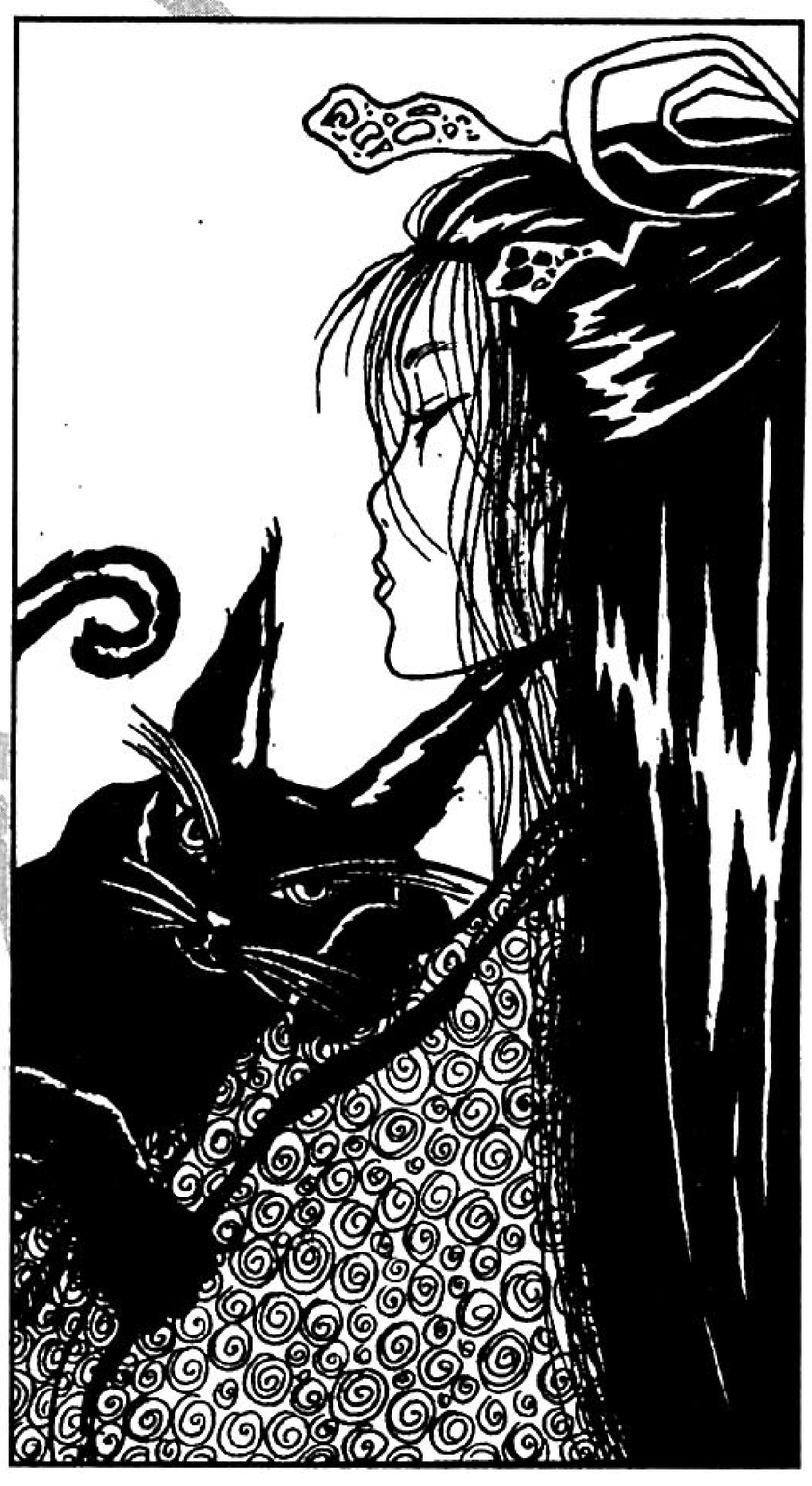
In letteratura invece, il gatto più importante è senza dubbio il protagonista del divertentissimo romanzo di Natsume Soseki, *Wagahai wa neko de aru* (Io sono un gatto). Già dal titolo l'autore induce un effetto comico perché per esprimere 'io' usa 'wagahai', parola senza equivalenti in italiano, che era un termine usato all'inizio di questo secolo dai funzionari statali, dai militari, dagli uomini politici... e che dava impressione di profonda arroganza.

Il romanzo di Soseki è la descrizione della vita quotidiana e degli stati d'animo di un professore di inglese che, con i suoi amici, rappresenta uno spaccato della classe intellettuale dell'epoca Meiji, la quale, dopo aver svolto un ruolo fondamentale alla fine del XIX secolo, si vede relegata piano piano ai margini della società a causa dell'evoluzione storica che il paese stava vivendo, soprattutto dopo la vittoria nella guerra russo-giapponese del 1904-1905.

L'epoca Meiji, iniziata nel 1868, segnò la fine del periodo feudale del Giappone e l'inizio della sua completa modernizzazione.

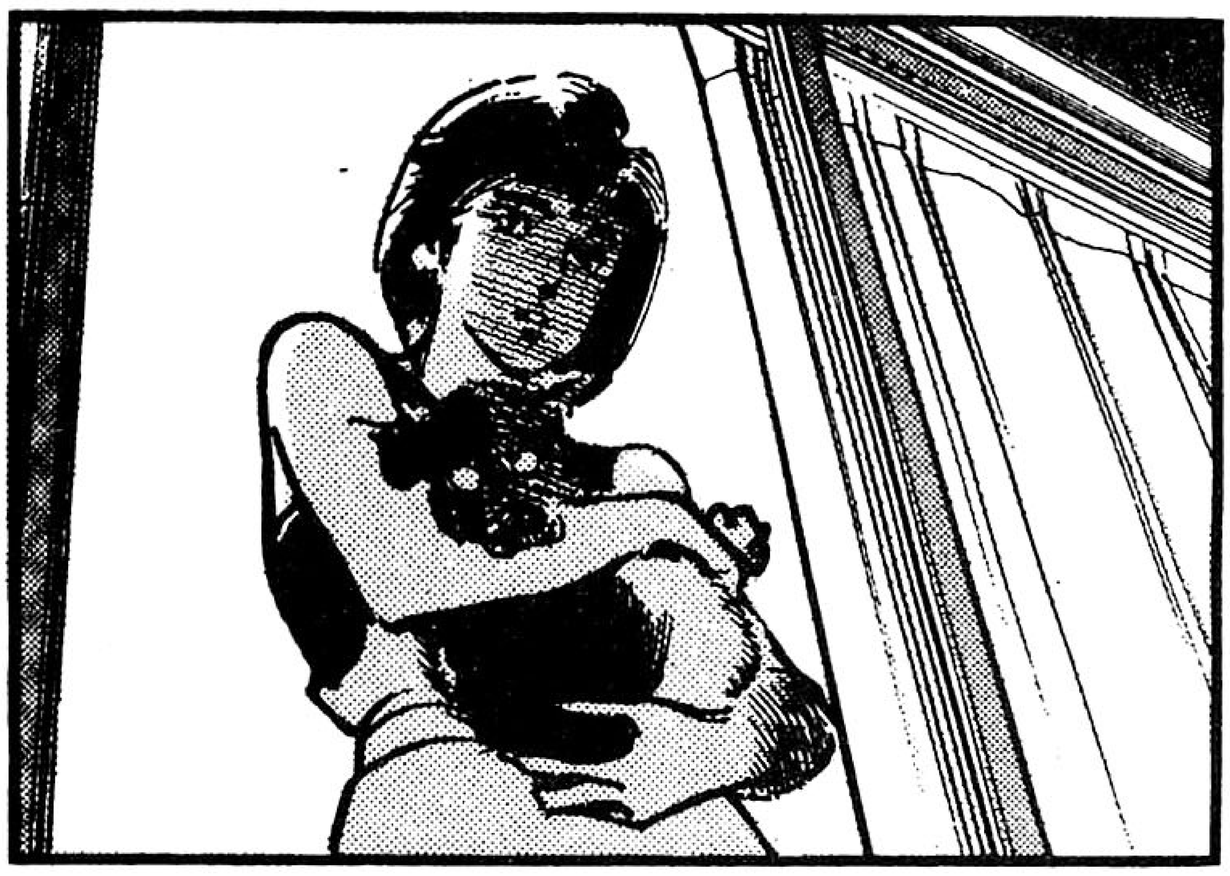
Wagahai wa neko de aru, pervaso di un umorismo sottile ma talvolta dirompente, è molto interessante perché è una lucida analisi di una società in transizione tra il suo passato ancorato alle tradizioni e un futuro sconosciuto, portatore di 'civiltà'. Purtroppo non è stato ancora tradotto in italiano ma lo si può leggere in francese (*Je suis un chat*) o in inglese (*I Am a Cat*). Recuperabile nei "Tascabili Bompiani" invece c'è *La gatta*, un racconto lungo di Tanizaki, molto atipico all'interno della sua produzione solitamente più 'pruriginosa' (vi dice niente il titolo *La chiave*?) ma anch'esso molto divertente. Una gatta, oggetto di adorazione sfrenata da parte del protagonista maschile Shozo, è causa di gelosie e sotterfugi da parte di due donne, che cercano di ottenere l'amore dell'animale per conquistare quello di Shozo. Una storia irresistibile per chi ama i gatti o semplicemente le storie tormentate.

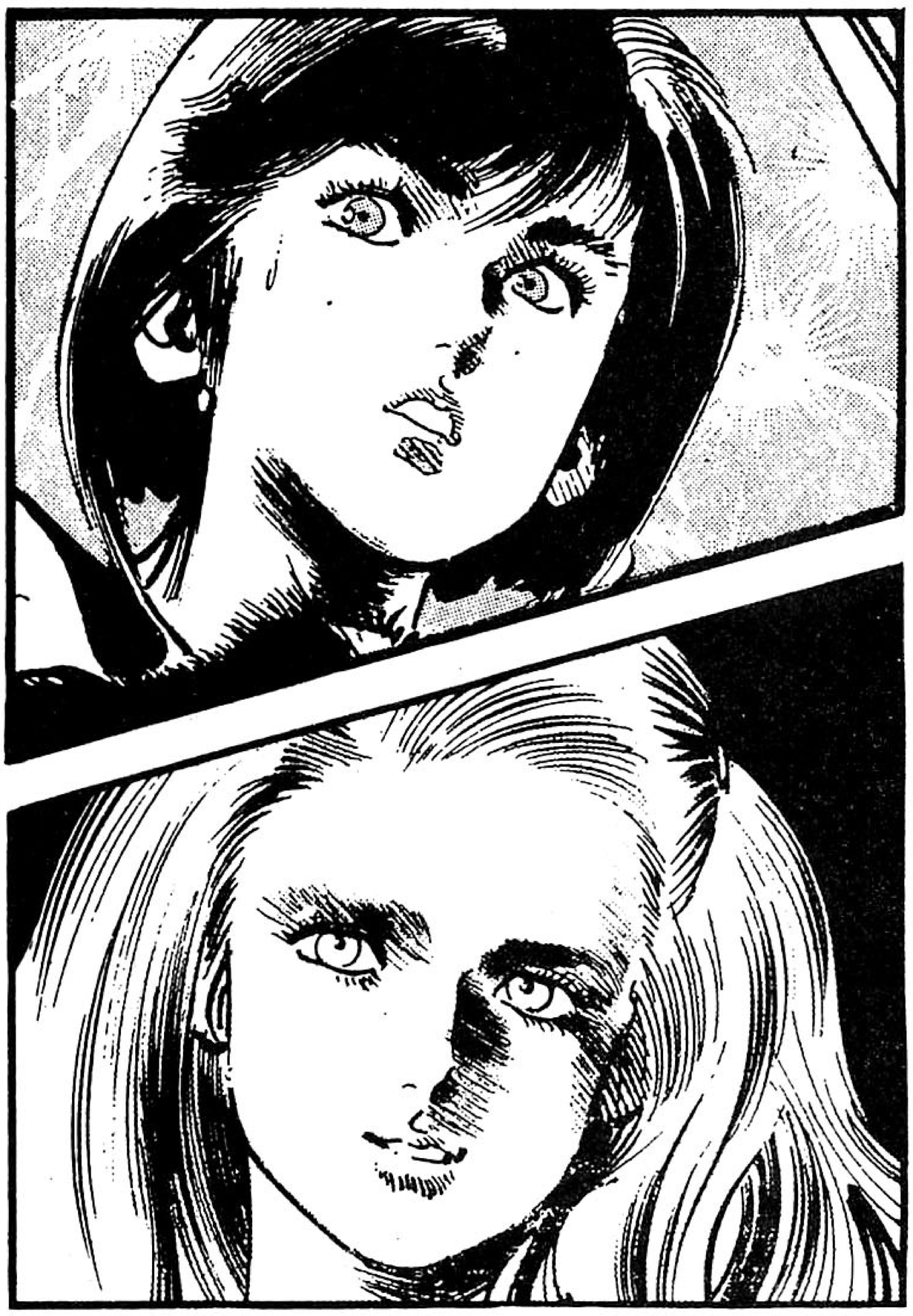
Mi dispiace ma ora vi devo proprio lasciare. Devo andarmi a preparare perché sono stato invitato a cena dal gatto con gli stivali.

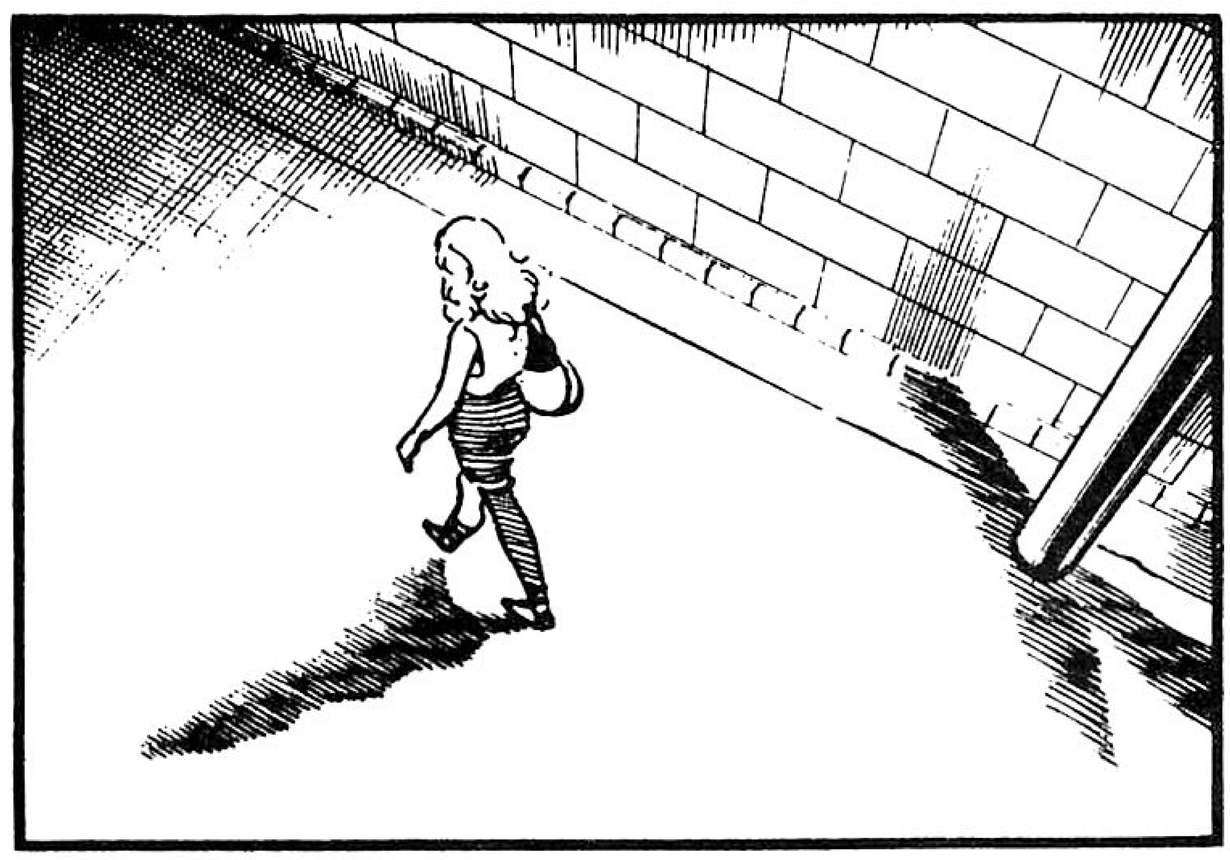


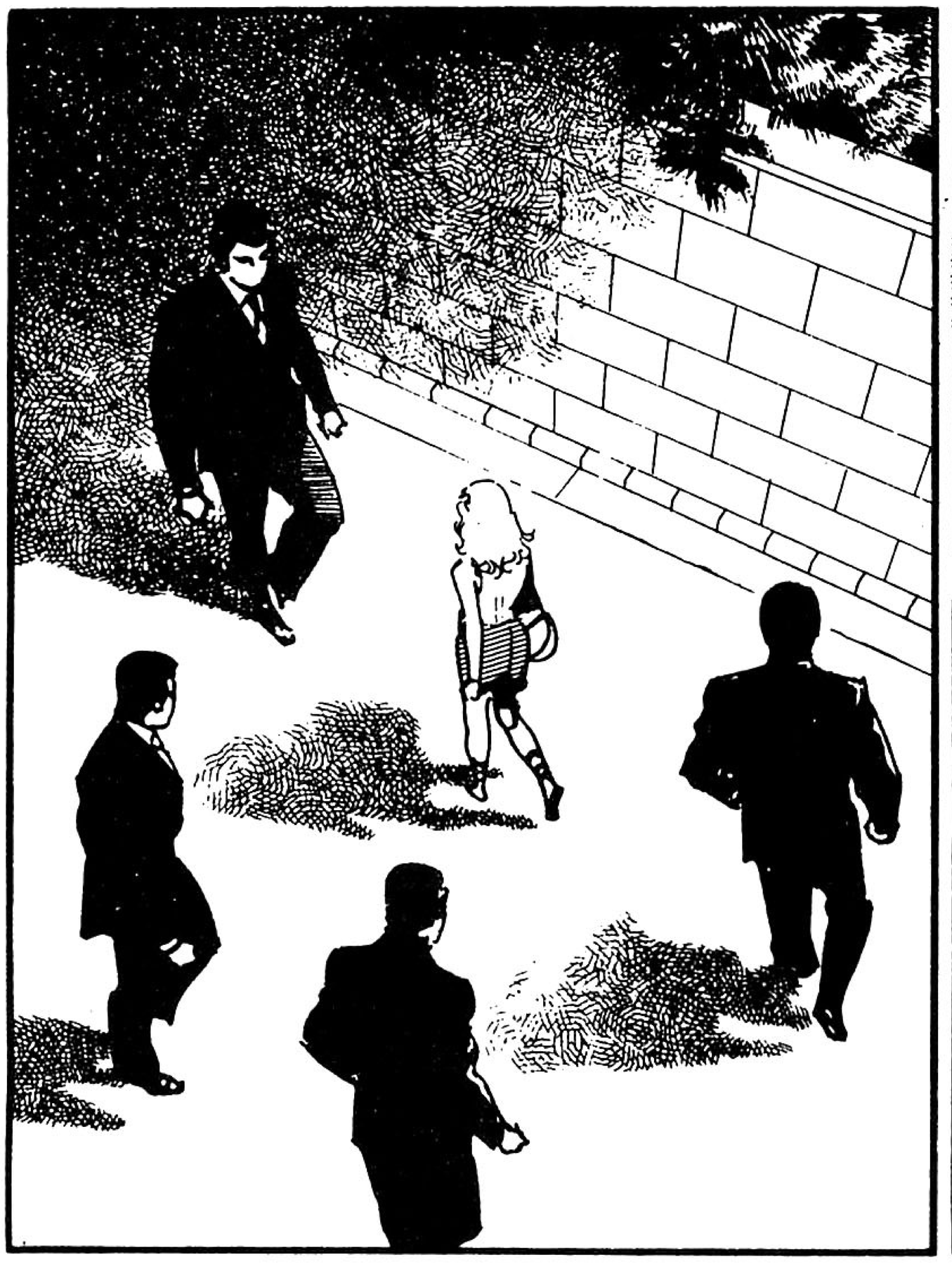
MAI PARTE 29

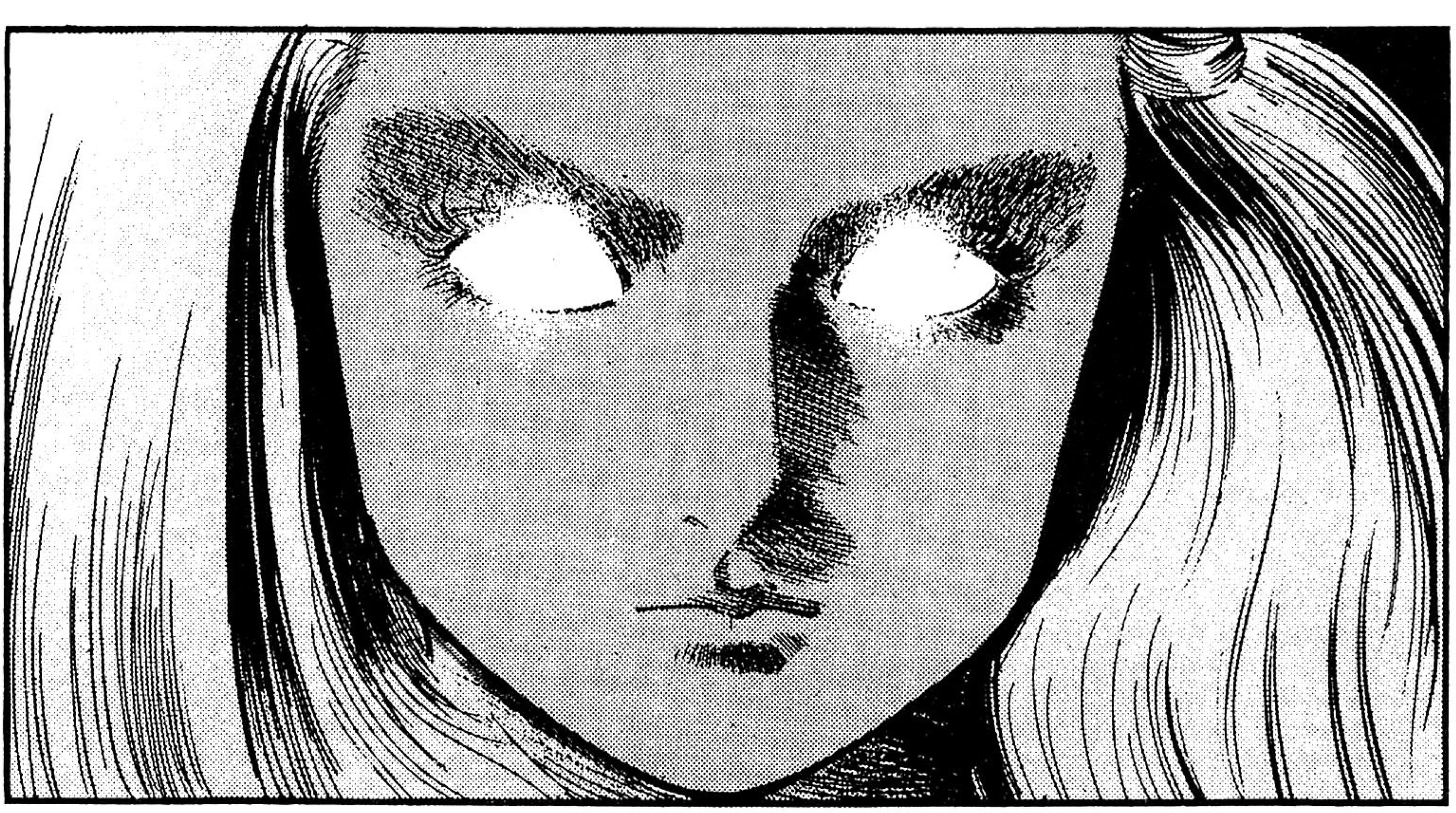
UNA DI FRONTE ALL'ALTRA

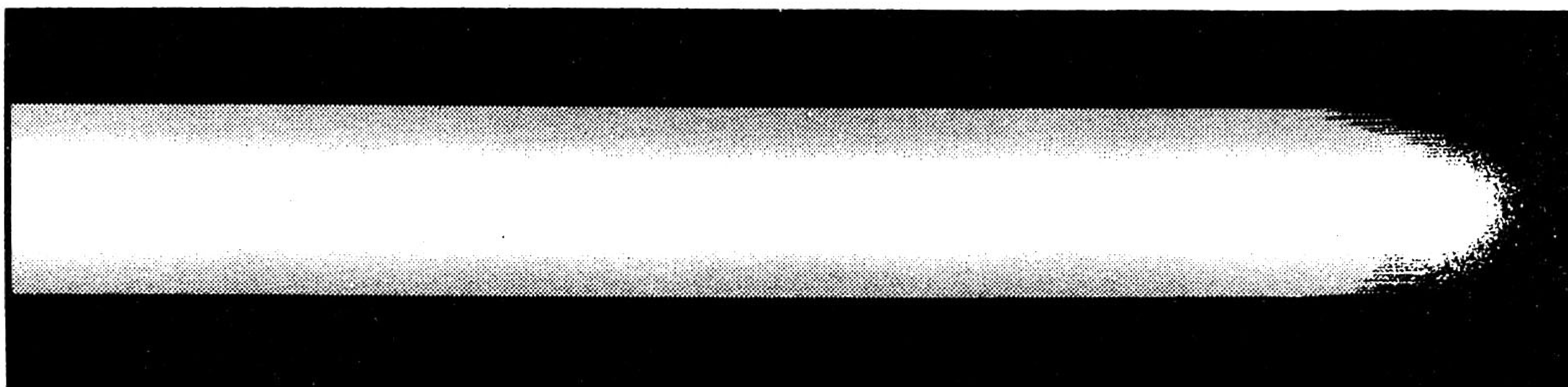






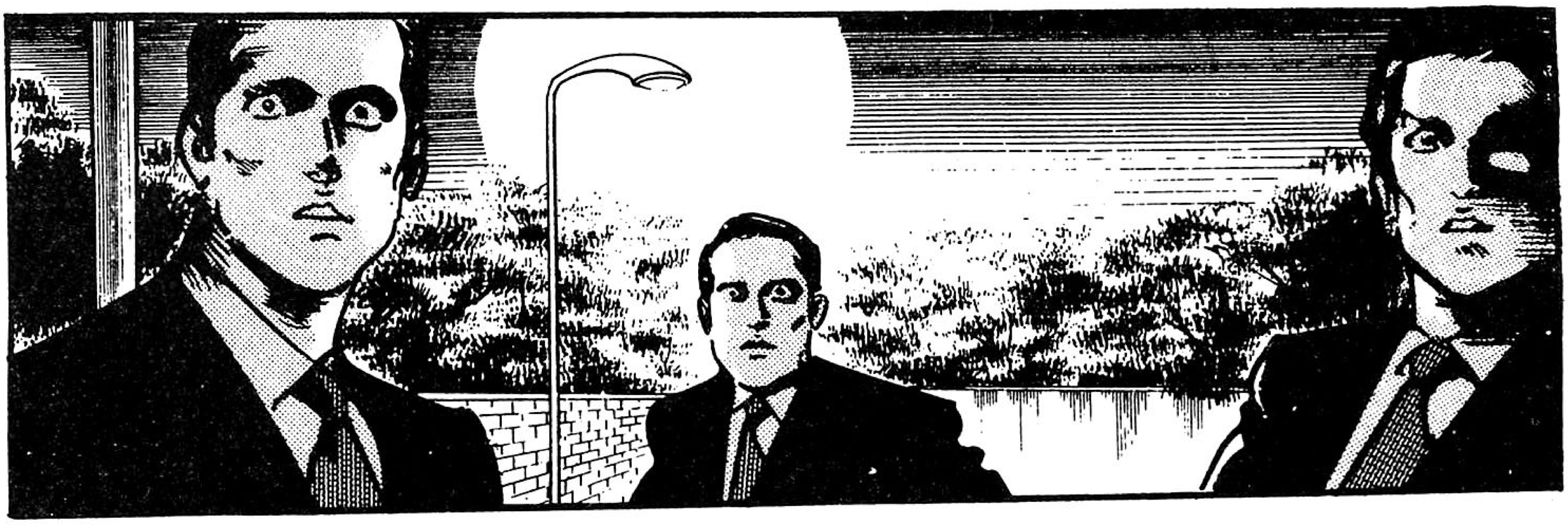


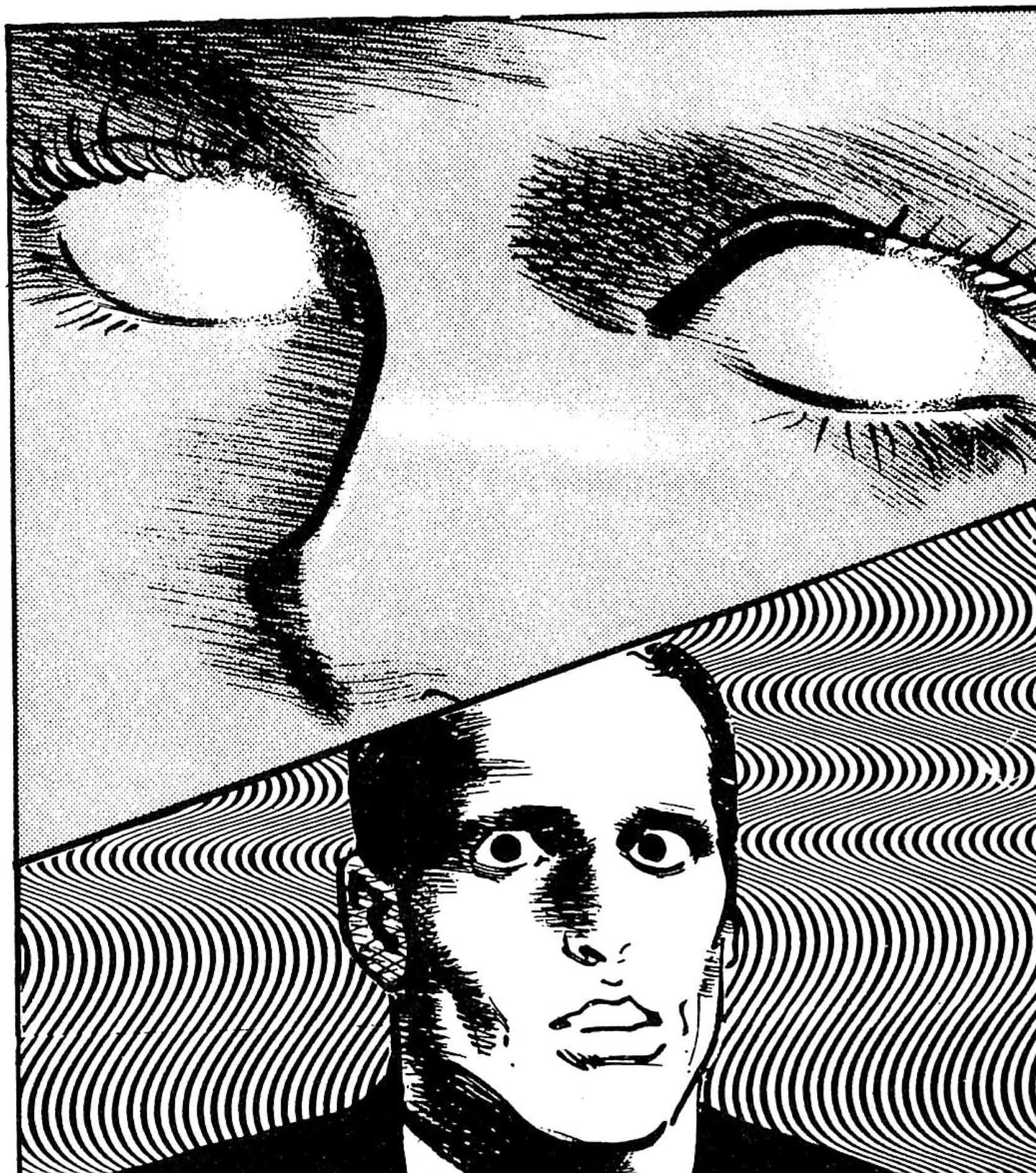


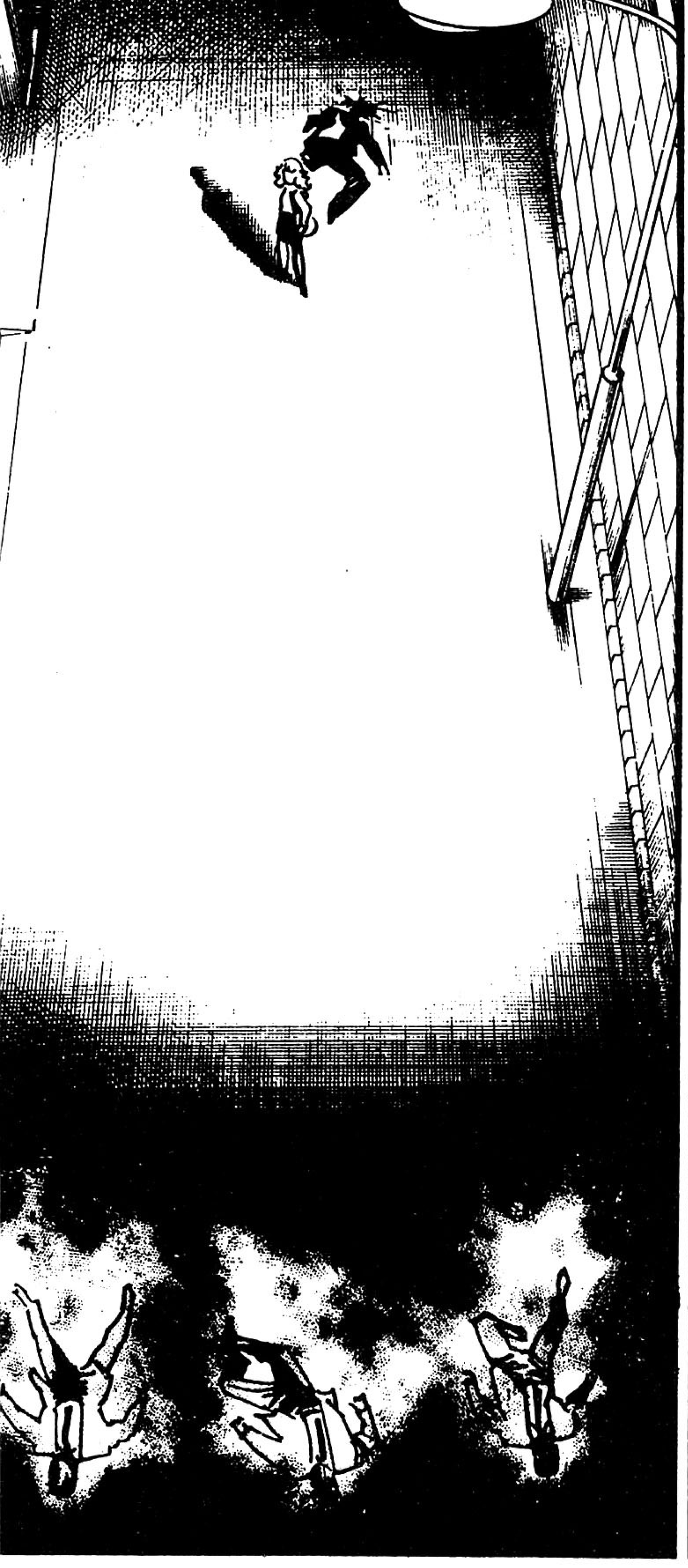


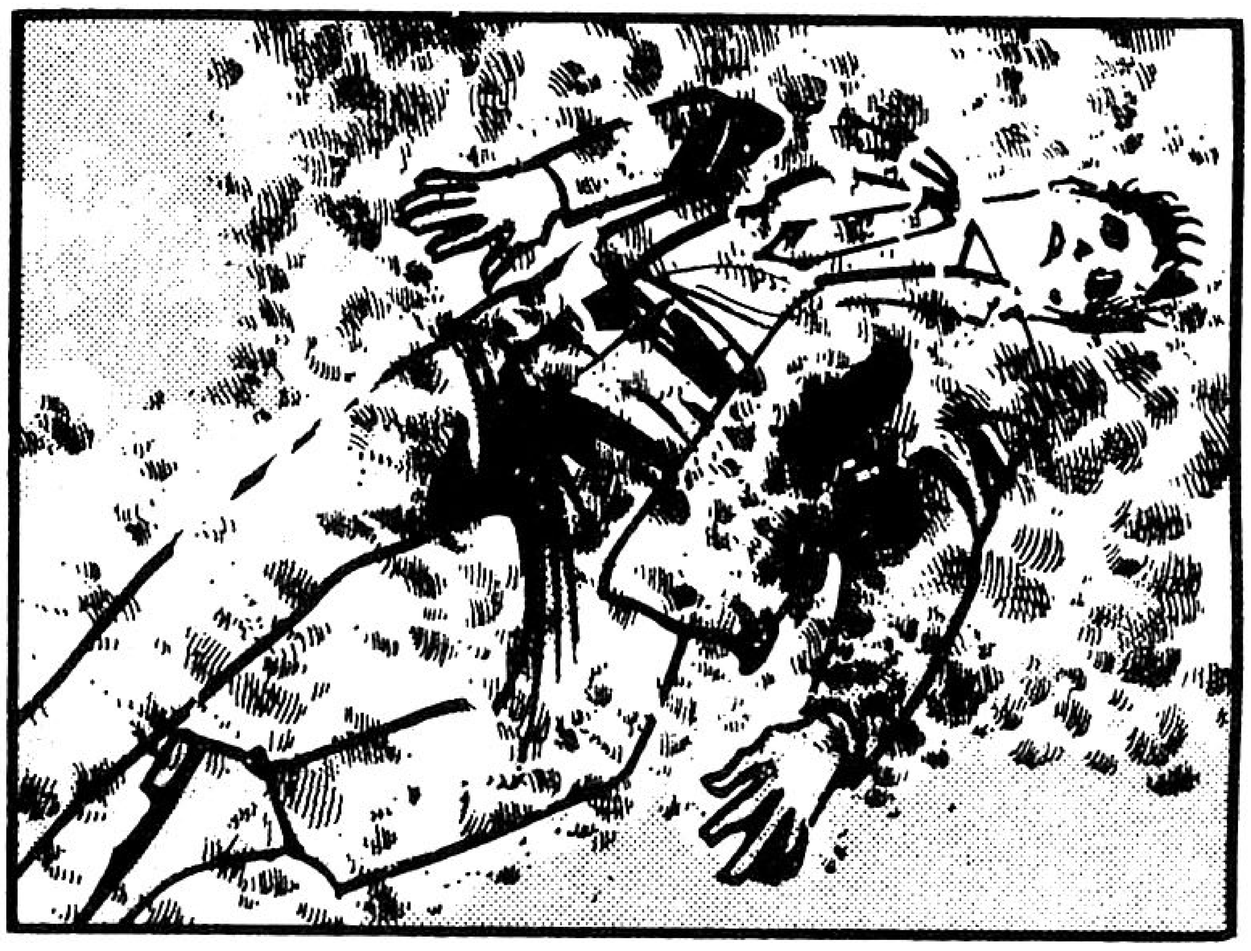
...!!

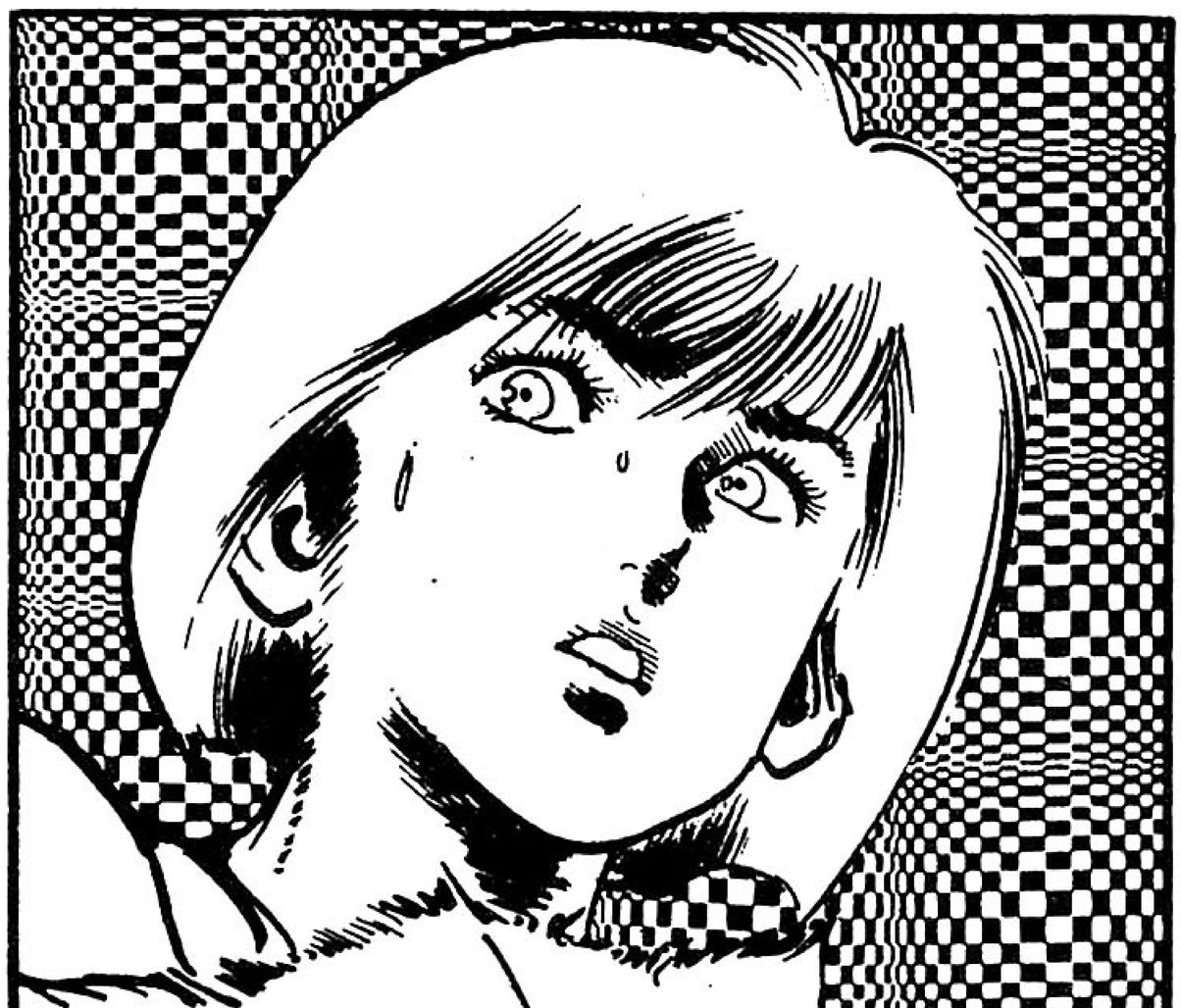
ARRROOOO










COME HA FATTO ? È UN MOSTRO !

Era un avvertimento! Se non stai ai miei ordini farai la stessa fine!

Te lo dirò la prossima volta.

Chi sei? Perchè li hai uccisi?

Se mi obbedisci, diventeremo di sicuro ottime amiche!

...

GRRRR...!

RON...! LA SENTI QUANDO E' IN GIRO ANCHE SENZA VEDERLA, EH?

SCUSAMI PER AVERTI SGRIDATO. MI STAVI SOLO AVVISANDO.

COSA? TAHARA È STATO UCCI- SO DA GARTEN?

SÌ, SIGNORE! TAHARA SUL COLPO E GLI ALTRI TRE SONO VIVI PER UN PELO !

CAPI- SCO ...

... TAHARA E QUEI TRE ERANO I NOSTRI MIGLIO- RI AGENTI. E SE SONO STATI BATTUTI ...

E' MOLTO GRAVE, SIGNORE !

VUOI DIRE CHE NON POSSIAMO COMPORTARCI COME AL SOLITO, CON LEI?

SISSI- GNO- RE!

BE', SONO STATO SCONFITTO PARECCHIE VOLTE DALLA FORZA DI MAI.

BRONG

SONO POTE- RI CHE VAN- NO OLTRE LA COM- PRENSIONE DEI COMUNI MORTALI COME ME...

POSSO FAR PARTIRE LE OPERAZIONI DI CONTROLLO DI GARTEN, SIGNORE ?

TU ...

SE NON ADOT- TIAMO DELLE EFFICACI CON- TROMISURE, LE NOSTRE PER- DITE ANDRAN- NO ALLE STEL- LE, SIGNO- RE!

...

PUO' INCARICARSI TSUKIRO DELLA SUA PROTEZIONE. SI E' GIA' RISTABILITO, SIGNORE !

UHMMM... POTREBBE ESSERE UNA SAGGIA DECISIONE ...

QUALI SONO TUOI PIANI PER PROTEG- GERE MAI DA GARTEN ?

IL MONDO E' TROPPO PICCOLO PER DUE PERSONE COSI' !

IN TERMINI POLITICI A NOI BASTA MISS KUJU ... !

GARTEN E' SACRIFICABI- LE !

VUOI DIRE CHE LA ELIMINE- RAI ?

SE QUESTO E' L'UNICO MODO PER PROTEGGE- RE MISS KUJU ... !

CAPISCO... SO CHE PUOI FARE UN LAVORO PERFETTO !!

MA NON DIMENTICARE CHE E' LA FIGLIA DELL' AMBASCIATORE TEDESCO. IL MINIMO ERRORE POTREBBE SFOCIARE IN UNA CRISI INTERNAZIONALE !

ABBIA FIDUCIA IN ME! ESEGUIRO' L'OPERAZIONE IN MANIERA IMPECCABILE !

HO RICEVUTO UN INVITO DEL MINISTRO DEGLI AFFARI ESTERI PER UN RICEVIMENTO.

...

NON MI SEMBRI ENTUSIASTA, KENMOCHI..

BE' ... LEI NON PARTECIPA MAI A QUESTE FESTE ...

... ANCHE SE RICEVE QUASI UN INVITO A SETTIMANA DA MINISTRI E AMBASCIATORI !

OVVIAMENTE, NON HO NESSUNA INTENZIONE DI FARMI VEDERE ...

... MA QUESTO RICEVIMENTO E' IN ONORE DEL NUOVO AMBASCIATORE DI GERMANIA, OTTO GARTEN!

L'AMBASCIATORE TEDESCO ...!

ESSENDO EUROPEO, COME DI COSTUME SARANNO PRESENTI LA MOGLIE E LA FIGLIA!

DUNQUE AVREMO L'OPPORTUNITA' DI SCATTARLE UNA FOTO ...

ESATTO! MANDA UN REPORTER DI SETTIMANALE A FAR FOTO DURANTE IL RICEVIMENTO.

E ASSICURATI CHE FACCIA FOTO ALLA FAMIGLIA AL COMPLETO, NON SOLO ALLA FIGLIA!

CHIARO. E' UN'OTTIMA OCCASIONE PER OTTENERE QUALCHE IMMAGINE DELLA RAGAZZA IN PUBBLICO!

CHE SOGNO, UNA CENA PREPARATA DALLA SIGNORINA MAI!

MNCH MNCH

SIGNORINA KUJU, NON HA MANGIATO QUASI NIENTE!

NON LE FA BENE, DOVREBBE MANGIARE DI PIU'!

COS'E' CHE LA PREOCCUPA?

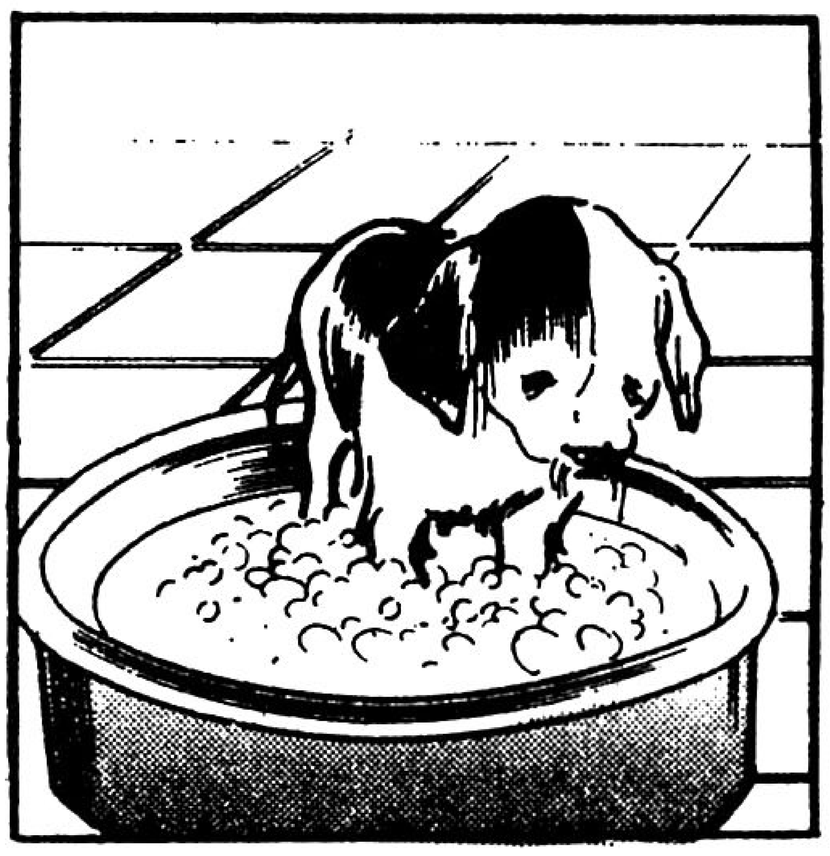
N-NIENTE!

NON SONO PREOCCUPATA. COME POTREI MAI, CON VOI ACCANTO?

SÌ, SÌ... SE SUICHI RITORNA SAREMO VERAMENTE FELICI!

...

STAI FERMO!
SONO TRE GIORNI CHE NON TI LAVO!
PUZZI!



DING DONG

CHI È?

UN MESSAGGIO DALL'HOTEL OKUREI. LA SIGNORINA KUJU È IN CASA?

SÌ, È...

HO UN MESSAG-
GIO DA PARTE
DEL SIGNOR
SHUICHI KUJU,
OSPITE DEL
NOSTRO HOTEL.

S-
SHUICHI
...
!!

SANTO
CIELO!!
SIGNORINA
KUJU
!

PAT
PAT
PA

CONTINUA...

MANGA COMPACT

La più eroica e avvincente saga mai concepita: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 27.
112 pagine, lire 3.000.

Z COMPACT

27

MANGA COMPACT

Continua l'incredibile saga de: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 28.
112 pagine, lire 3.000.

Z VIDEO

70 minuti di pura azione, **Z VIDEO** n° 6, con 3 episodi 3 di **KEN IL GUERRIERO**, lire 29.900.

A GRANDE RICHIESTA E' TORNATO... E' **KEN IL GUERRIERO!!** SU **ZETA COMPACT**, ORA IN EDICOLA, POTRETE LEGGERE OGNI MESE LE SUE DINAMICHE AVVENTURE.
128 PAGINE, 3.000 LIRE.

Granata

MANGA VIDEO

Ora disponibile: **DANGAIO-1, Tempesta nei cieli**, (50 minuti).
MANGA VIDEO 6, lire 39.900.

GUNDAM

SUNRISE ANIMATION FILM COMICS — LIRE 6 000

MOBILE SUIT

GUNDAM 0083 1

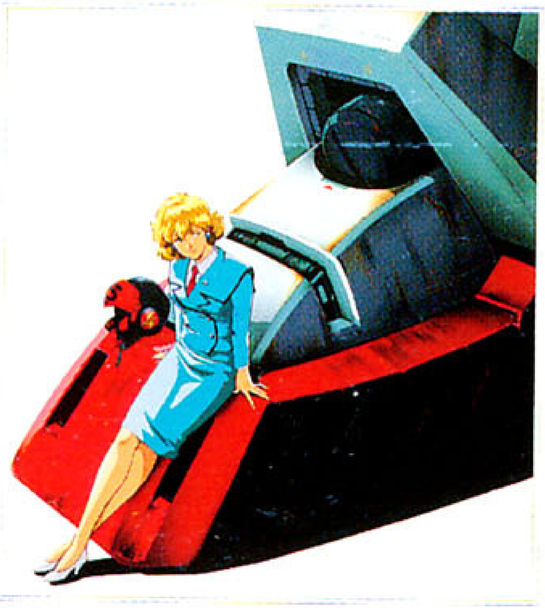
TRAFUGATE GUNDAM!

SUNRISE ANIMATION FILM COMICS — LIRE 6 000

MOBILE SUIT

GUNDAM 0083 2

INSEGUIMENTO SENZA FINE



GUNDAM È UN CARTONE ANIMATO!
C'È UN SOLO MODO DI LEGGERLO:
UN ANIME-COMICS!!

SUNRISE ANIMATION FILM COMICS
GUNDAM 0083

DA DICEMBRE IN EDICOLA!

Granata

JAPAN